とことん解説！

キャラクターの「塗り」入門教室

乃樹坂くしお kushio Nogisaka

CLIP STUDIO PAINT PROで学ぶ
描画の基本テクニック



アニメ塗り　ブラシ塗り　グリザイユ画法

「塗り」の基本技をやさしく解説！

作例イラスト、ペン・ブラシなど、
すべてダウンロード配布。

グラデーションマップ
を使った塗り手法も!!



SB Creative

とことん解説！

キャラクターの「塗り」入門教室

乃樹坂くしお kushio Nogisaka

CLIP STUDIO PAINT PROで学ぶ
描画の基本テクニック



アニメ塗り　ブラシ塗り　グリザイユ画法

「塗り」の基本技をやさしく解説！

作例イラスト、ペン・ブラシなど、
すべてダウンロード配布。

グラデーションマップ
を使った塗り手法も!!



SB Creative



とことん解説！

キャラクターの「塗り」入門教室

CLIP STUDIO PAINT PROで学ぶ描画の基本テクニック

乃樹坂くしお Kushio Nogisaka

本書に関するお問い合わせ

この度は小社書籍をご購入いただき誠にありがとうございます。本書を読み進めていただきます中でご不明な箇所がございましたらお問い合わせください。なお、お問い合わせに関しましては以下のガイドラインを設けております。恐れ入りますが、ご質問の際は最初に下記ガイドラインをご確認ください。

ご質問の前に

小社Webサイトで「正誤表」をご確認ください。最新の正誤情報を下記のWebページに掲載しております。

本書サポートページ　https://isbn2.sbcr.jp/02925/

上記ページの「正誤情報」のリンクをクリックしてください。なお、正誤情報がない場合、リンクをクリックすることはできません。

ご質問の際の注意点

- ご質問はメール、または郵便など、必ず文書にてお願いいたします。お電話では承っておりません。
- ご質問は本書の記述に関することのみとさせていただいております。従いまして、○○ページの○○行目というように記述箇所をはっきりお書き添えください。記述箇所が明記されていない場合、ご質問を承れないことがございます。
- 小社出版物の著作権は著者に帰属いたします。従いまして、ご質問に関する回答も基本的に著者に確認の上回答いたしております。これに伴い返信は数日ないしそれ以上かかる場合がございます。あらかじめご了承ください。

ご質問送付先

ご質問については下記のいずれかの方法をご利用ください。

Webページより

上記のサポートページにある「お問い合わせ」をクリックしていただき、「書籍の内容について」のリンクをクリックして開くメールフォームの要綱に従ってご質問をご記入の上、送信ボタンを押してください。

郵送

郵送の場合は下記までお願いいたします。

〒106-0032
東京都港区六本木2-4-5
SBクリエイティブ読者サポート係

■本書はCLIP STUDIO PAINT PRO Windows版をベースに解説しております。
■本書中の内容はCLIP STUDIO PAINT PRO Ver.1.9.5 Windows版で確認を行っています。バージョンによっては動作が異なる可能性があります。
■本書内に記載されている会社名、商品名、製品名などは一般に各社の登録商標または商標です。本書中では®、™マークは明記しておりません。
■本書の出版にあたっては正確な記述に努めましたが、本書の内容に基づく運用結果について、著者およびSBクリエイティブ株式会社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

©2020 KushioNogisaka　本書の内容は著作権法上の保護を受けています。著作権者・出版権者の文書による許諾を得ずに、本書の一部または全部を無断で複写・複製・転載することは禁じられております。

はじめに

はじめまして、イラストレーターの乃樹坂くしおと申します。
本書を手に取っていただき、誠にありがとうございます。ゲーム関連やグッズ、キャラクターデザインや彩色など、幅広く活動させていただいております。

最近は、イラストに触れることができる機会が非常に増えてきたと感じています。また、各種解説講座サイト、SNSやYouTubeで描き方講座など、多くのイラストを描くための情報も増えてきています。多くの方の、イラストに対する興味・熱意を感じています。
そんな中、本書を手に取っていただけたのは大変光栄なことだと思います。そんな読者の方々に少しでもお力添えできるととても嬉しく思います。

本書は著者の前作である『とことん解説！キャラクターの描き方入門教室』に続いて、2冊目となります。前著は、大変多くの方に読んでいただけたようで、非常に嬉しく思っています。少しでも皆さんの創作の足がかりとなっていければ、という思いで、2冊目の本書を執筆した次第です。
前作はラフや線画の描き方から塗りの仕上げまでを1冊にまとめましたが、本書は「塗ること」を取り上げて解説しています。前作の塗りはアニメ塗りとブラシ塗りの2種を解説していますが、今回はグリザイユ画法での塗りと、グラデーションマップを用いた塗りの2種を加え、4種の塗りにボリュームアップしました。書籍の限られたページ数の中で、できるだけ塗りの工程を細かく切り分けていき、噛み砕いた説明を心がけています。

本書は、「線画まではなんとか描けるけれど、塗れない」「塗りはじめたのはいいけれど、どこをどう塗ればいいかわからない」など、塗りに関して悩んでる方に向けて解説しています。手順通りに塗れば同じような塗りを再現できる、という構成にしてありますので、ダウンロードで配布する塗りの練習用ファイルなどを活用して、一通りの工程を進めてみると自信をつけていただけると思います。
ただ、本書の描き方は、あくまで「著者個人の描き方」であって、「完全な正解」ではありません。さまざまな描き方・塗り方があるうちの1つだとお考えください。

筆者は「大人になってから絵を描きはじめた」イラストレーターです。「子供の頃から描いていなければ上手くなれない」といった意見もありますが、そんなことはありません。大人になってから絵を描きはじめてイラストレーターになった友人は何人もいますので、いつはじめても遅いことはありません。
絵は知識と経験が重要です。何を描いてきたか、どれだけ多くの絵を描いたかだけでなく、どういった人生経験で、何を見てきたかの経験値も、絵をよりよくするベースとなっていきます。
読者の方々が本書を読むことによって、少しでも絵を描くことが楽しく、そして前に進めるきっかけになることを切に願っています。

2019年12月
乃樹坂くしお



本書の使い方

本書で解説している4点の作例イラストの完成ファイルや塗る前の線画・下塗りファイル、それに著者がカスタマイズした34種類のペン・ブラシ、各章の色指定に使えるカラーテンプレートを、サポートページからダウンロードしていただけます。また、5章のグラデーションマップでの着色で使うグラデーションセットの素材データを、セルシスの素材ページからダウンロード入手して利用していただけます。

本書の解説と合わせて、塗りに使うツールとして利用していただき、塗りを体験しながら読み進めていただければと思います。ここでは、それぞれの入手方法を紹介しておきます。利用方法については、本書の解説ページを参照してください。

なお、作例ファイルは、本書の学習用途としてのみご利用いただけます。ダウンロードされたデータは著作物であり、一部またはすべてを公開したり、改変して再配布などされることはできません。また、ダウンロードしたデータの使用により発生した、いかなる損害についても、著者およびSBクリエイティブ株式会社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

▶作例イラストと付録ペン・ブラシ、カラーテンプレートのダウンロード

本書で作成していく作例イラストのファイルと、著者がカスタマイズした配布ペン・ブラシ、それに色指定のカラーテンプレートのファイルは、本書のサポートページからダウンロードができます。本書を読み進めながらご利用ください。

❖作例ファイル、カスタムペン・ブラシ、カラーテンプレートのダウンロード(サポートページ内)

URL https://isbn2.sbcr.jp/02925/

サポートページのダウンロードページでは、作例イラストの完成ファイルと線画・下塗りファイル、配布カスタムペン・ブラシ、カラーテンプレートのリンクがそれぞれ用意されています。各ダウンロードデータは、ZIP形式の圧縮ファイルになっていますので、展開してご利用ください。

作例イラストの完成ファイルと線画・下塗りファイルのダウンロードデータについて

作例イラストは、完成ファイル、線画・下塗りファイル、付録のバリエーションのイラストファイルをそれぞれのリンクからダウンロードできます。ZIPファイルを展開すると、フォルダ内に次のCLIP STUDIOフォーマット形式(拡張子「.clip」)のファイルを用意しています。

- **作例イラストファイル**
  イラスト_アニメ塗り.clip(2章のアニメ塗り作例イラスト)
  イラスト_ブラシ塗り.clip(3章のブラシ塗り作例イラスト)
  イラスト_アニメ塗り→ブラシ塗り.clip(2章の作例イラストをブラシ塗りにしたもの)
  イラスト_グリザイユ画法.clip(4章のグリザイユ画法作例イラスト)
  イラスト_グラデーションマップ.clip(5章のグラデーションマップの作例イラスト)
- **線画・下塗りファイル**
  線画+下塗り_アニメ塗り.clip(2章のアニメ塗り用ファイル)
  線画+下塗り_ブラシ塗り.clip(3章のブラシ塗り用ファイル)
  線画+下塗り_グリザイユ画法.clip(4章のグリザイユ画法用ファイル)
  線画+下塗り_グラデーションマップ.clip(5章のグラデーションマップ用ファイル)
- **バリエーションのイラストファイル**
  イラスト_アニメ塗り_エフェクト追加.clip(付録のエフェクトを追加した作例イラスト)
  イラスト_アニメ塗り→ブラシ塗り_夜.clip(付録の夜に変更した作例イラスト)
  イラスト_アニメ塗り→ブラシ塗り_夕焼.clip(付録の夕焼けに変更した作例イラスト)

カスタムペン・ブラシの利用方法について

配布するカスタムペン・ブラシのZIP圧縮ファイルを展開すると、フォルダ内に次の34個のペン・ブラシのファイルを用意しています。

❖配布するカスタムペン・ブラシのファイル名

キラキラ散布（粒子小）.sut	キラキラ散布.sut	なじませ筆（先端細）.sut	なじませ筆.sut
厚塗り筆Ver1.sut	厚塗り筆Ver2.sut	自作紅葉.sut	自作葉.sut
小丸散布.sut	万能マーカー.sut	雲_001.sut	雲_002.sut
雲_2色_001.sut	雲_003.sut	雲_004.sut	雲_005.sut
雲_006.sut	雲_007.sut	雲_008.sut	雲_009.sut
雲_010.sut	雲_011.sut	雲_012.sut	雲_013.sut
雲_014.sut	雲_015.sut	雲_016.sut	雲_017.sut
雲_018.sut	雲_019.sut	雲_020.sut	雲_021.sut
雲_022.sut	雲_大_001.sut		

ペン・ブラシのファイルの利用方法については、1章の6ページを参照してください。本書では「なじませ筆」や「自作紅葉」ブラシなどを使っていますが、ほかの配布ペン・ブラシも、筆者なりにカスタマイズしたものなので、ぜひ試していただければと思います。

色指定に使えるカラーテンプレートについて

カラーテンプレートのZIP圧縮ファイルを展開すると、次の4つのPNG形式（拡張子「.pn g」）の画像ファイルを用意しています。

・2章_カラーテンプレート_アニメ塗り.png（2章の色ナンバー）
・3章_カラーテンプレート_ブラシ塗り.png（3章の色ナンバー）
・4章_カラーテンプレート_グリザイユ画法.png（4章の色ナンバー）
・5章_カラーテンプレート_グラデーションマップ.png（5章の色ナンバー）

本書の色指定で使っている色ナンバーを一覧にした各章のファイルです。利用の方法は、1章の9ページを参照してください。各工程での色指定が簡単にできる利用方法を紹介していますので、ぜひ活用していただければと思います。

▶本書で使うグラデーションマップの素材データのダウンロード

5章のグラデーションマップの着色で使う本書用のグラデーションセットの素材データは、セルシスの素材ページにアップロードしていますので、ダウンロードして利用していただくことが可能です。

素材のダウンロードは、CLIP STUDIO PAINT PROではなく、ポータルアプリケーションのCLIP STUDIOから行います。ポータルアプリケーションのCLIP STUDIOの左側のメニュー項目にある「CLIP STUDIO ASSETS 素材を探す」をクリックしてください。右側のパネルにダウンロード素材が表示されますので、画面上の検索ボックスに、「入門教室」または「SBクリエイティブ」と入力して検索を行ってください。

筆者がアップしたグラデーションセットの「入門教室使用グラデーションマップ」(作者：ku_shi）が結果一覧に出てくると思いますので、それをクリックしてください。ダウンロードページで「ダウンロード」をクリックすると素材として入手できます。

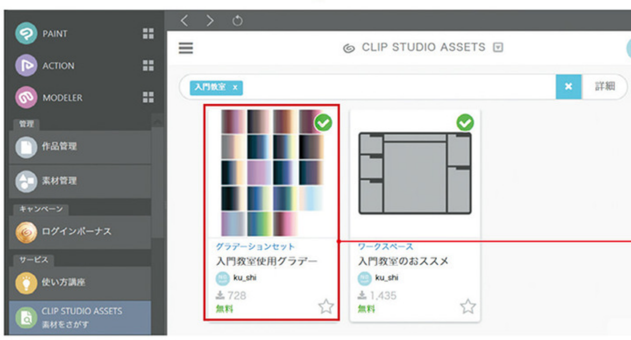
素材として入手したグラデーションセットの使用方法は、5章の160ページを参照してください。

なお、CLIP STUDIOで素材をダウンロードするには、CLIP STUDIOアカウントでログインしておく必要があります。

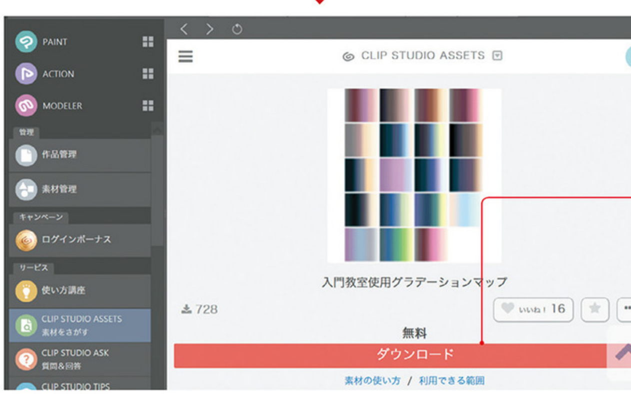
❖入門教室用グラデーションマップの入手方法



❶CLIP STUDIOの画面左のメニュー一覧で、「CLIP STUDIO ASSETS 素材を探す」を選択して、検索ボックスに「入門教室」と入力して、検索を行います。



❷「入門教室使用グラデーションマップ」をクリックします。



❸「ダウンロード」ボタンをクリックして、素材として入手しておきます。

Contents

Chapter 1

CLIP STUDIO PAINT PROで塗りの準備

1

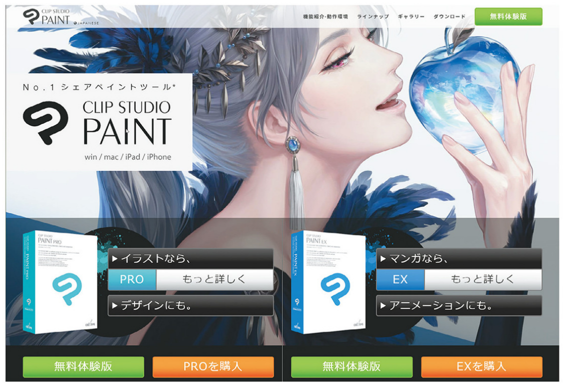
01 CLIP STUDIO PAINT PRO について

本書は、デジタルイラストを描く多くの人が使っている CLIP STUDIO PAINT PRO を使ってイラストを塗っていきます。

CLIP STUDIO PAINT の入手方法

CLIP STUDIO PAINTは、セルシスが開発、販売しているイラスト、マンガ、アニメーションなどを作成できるグラフィックスソフトです。パソコンショップや家電量販店でパッケージ版が販売されていますが、CLIP STUDIO PAINTのページからダウンロード版を購入することもできます。Windows版とmac OS版が用意されています。

CLIP STUDIO PAINT のページ
URL https://www.clipstudio.net/



利用するには、創作応援サイト「CLIP STUDIO」へのアカウント登録とライセンス購入、シリアルナンバーの登録が必要になります。詳しくはCLIP STUDIO TIPS「CLIP STUDIO PAINTを使うための準備」をご覧ください。

「CLIP STUDIO PAINT を使うための準備」
URL https://tips.clip-studio.com/ja-jp/articles/1249

体験版も用意されていますので、購入手続きをする前に、まずは使ってみることもできます。

✣ CLIP STUDIO PAINT のエディションの違い

CLIP STUDIO PAINTには、PRO版とEX版の2つのエディションがあります。このほかに、ペンタブレットやパソコンを購入したときに付属、またはイベントなどで配布されているDEBUT版もありますが、単体では購入できず、使える機能がPRO版に比べ少なくなっています。

EX版は、PRO版よりも多機能になっており、主に追加されている機能としては次の点があります。

- **ライン抽出など一部のレイヤープロパティ機能**
- **複数ページ機能、ストーリーエディターなど漫画などで使う機能**
- **2D・3Dレンダリング機能、3Dレイアウト機能などの細かな部分**
- **より長いアニメーションの制作が可能**
- **共同制作の管理支援機能**
- **フィルターやファイルのプラグイン機能の有無**

基本的にイラストを描くだけならPRO版の機能で十分です。EX版で追加されている機能は、マンガやアニメーションなどの制作に活躍するものがほとんどです。また、PRO版を購入している場合、EX版は差額で購入できますので、必要になってからアップグレードしてもよいでしょう。

各エディションの機能の詳細については、「CLIP STUDIO PAINT機能一覧」のページで紹介されていますので、確認するとよいでしょう。

❖「CLIP STUDIO PAINT機能一覧」

URL https://www.clipstudio.net/paint/functional_list

iPad版とiPhone版も用意されています。iPad版とiPhone版は、App Storeから入手することになります。iPad版とiPhone版が登場したことで、CLIP STUDIO PAINTを持ち運んで、場所を選ばずにイラストを描くことが可能になりました。また、Windows版やmac OS版との連携機能も用意されています。

iPad版とiPhone版は買い切り形式ではなく、アプリ内課金になっており、月額のサブスクリプションでの支払いとなっています。セルシスが発表している情報や、CLIP STUDIO PAINTのページのiPad版とiPhone版の紹介、App StoreのCLIP STUDIO PAINTの説明内容をご覧ください。

❖ CLIP STUDIO PAINT のページにある iPad 版と iPhone 版の App Store へのリンク





本書では、CLIP STUDIO PAINT PROのWindows版で解説をしています。キー操作などで一部違いはありますが、基本的にはmac OS版でも同じように操作できます。また、iPad版でもほぼ近い操作ができるでしょう。

1

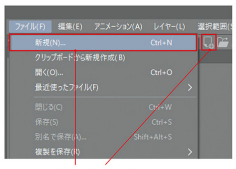
02 CLIP STUDIO PAINT PRO の基本操作

CLIP STUDIO PAINT PRO を使うにあたって、イラストを描くキャンバスの設定、ペン・ブラシツール、描画色の設定など、基本的な部分と本書での便利な使い方を紹介しておきます。

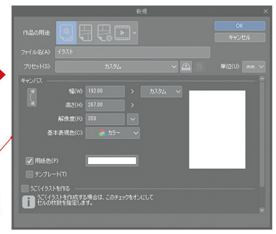
キャンバスの設定について

イラストを描くときに、最初に行うのが新規のキャンバスの作成です。新規にキャンバスを作成する場合は、メニューで「ファイル」→「新規」を選択するか、キャンバスの上にあるツールボタンの「新規」ボタンをクリックして、「新規」ダイアロブボックスを開いて設定していきます。

キャンバスを作成する「新規」ダイアログボックスを開く



メニューで「ファイル」→「新規」を選択するか、ツールボタンの「新規」をクリックします。



「作品の用途」で「イラスト」を選択して、キャンバスのサイズなどを指定します。

本書はイラストを描くので、「作品の用途」は一番左の「イラスト」を選択し、イラスト用の設定内容にします。「ファイル名」は任意です。「プリセット」の項目はサイズが選択できますが、「カスタム」を選択しておけば、下の「キャンバス」の設定項目でサイズを直接指定できます。

「単位」の項目ですが、基本的にWeb用のイラストなら「px」、用紙に印刷する目的なら「mm」を選択するとよいでしょう。

「キャンバス」の項目の設定ですが、今回の作例イラストはすべて、「幅192mm、高さ267mm、解像度350dpi」の設定にしています。「用紙色」の項目のチェックは外して、用紙のない設定にしています。

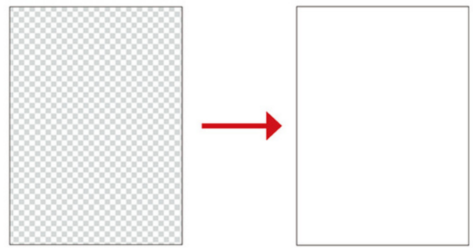


作例イラストの「キャンバス」の設定

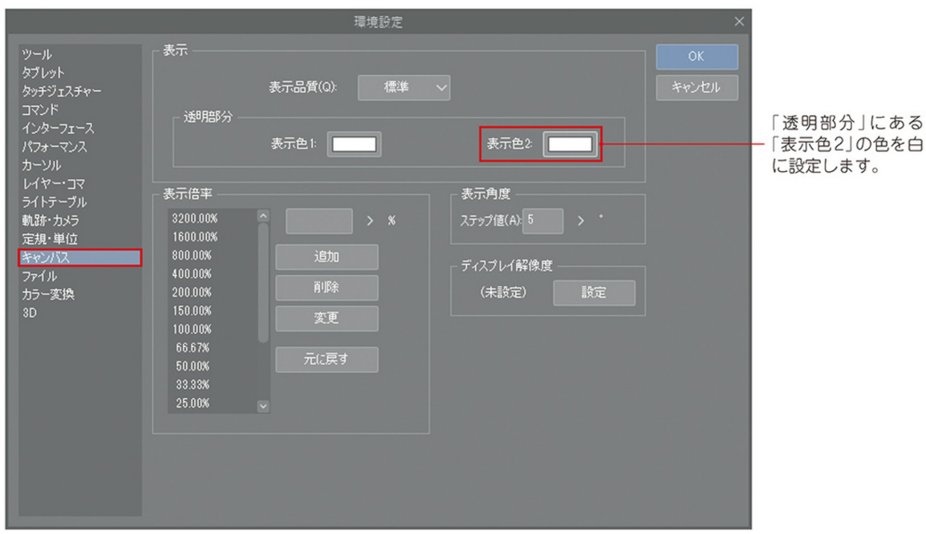
TOPIC

透明なキャンバスに色を設定する

「用紙色」のチェックを外してキャンバスを作成すると、右の左図のように透明な状態になります。これではとても描きにくいので、右図のように真っ白に見えるキャンバスに変更しておきましょう。
メニューで「ファイル」→「環境設定」を選択し、「環境設定」ダイアログボックスを開きます。
「環境設定」ダイアログボックスを開いたら、左側のメニュー項目の一覧から「キャンバス」を選択します。右のパネルの「表示」で、「透明部分」にある「表示色2」の色を白へ変更します。これで、用紙がない場合も真っ白なキャンバス表示にすることができます。



❖透明なキャンバスを白に変更



❖「環境設定」ダイアログボックスの「キャンバス」にある「表示色2」で設定

ペン・ブラシツールの選択と設定

CLIP STUDIO PAINT PROでイラストを描くときには、塗る場所に合ったものや、塗りやすいペン・ブラシを選択して、塗っていくことになります。プリセットで多くのペン・ブラシツールが用意されています。また、多くのイラストレーターが、自分が塗りやすいように設定をカスタマイズしたペン・ブラシツールを、素材として公開されていますので、ダウンロードして利用することもできます。いろいろ試して、自分が塗りやすいペン・ブラシツールを探したり、慣れてくれば、自分でカスタマイズするとよいでしょう。

▶本書で利用するプリセットのペン・ブラシツール

今回の作例イラストで使用しているプリセットの主なペン・ブラシツールを紹介しておきます。左側に「ツール」パレットのアイコン、右横に各ツールの「サブツール」パレットでの選択画面を並べて紹介しておきます。

❖「G ペン」ツール



「ペン」ツールにある「ペン」タブの「Gペン」を使用します。

❖「エアブラシ」ツール



「エアブラシ」ツールにある「エアブラシ」タブの「柔らか」を使用します。

❖「ぼかし」ツール



「色混ぜ」ツールにある「色混ぜ」タブの「ぼかし」を使用します。

❖「自動選択」ツール



「自動選択」ツールにある「自動選択」タブの「他レイヤーを参照選択」を使用します。

❖「ガッシュ細筆」ツール



「筆」ツールにある「厚塗り」タブの「ガッシュ細筆」を使用します。

❖「かすれ紅葉」ツール



「デコレーション」ツールにある「草木」タブの「かすれ紅葉」を使用します。

▶本書で配布するペン・ブラシツールの使い方

作例イラストの塗りでは、筆者がカスタマイズしたペン・ブラシを使っているところもあります。このペン・ブラシは、本書のサポートページからダウンロードで配布していますので、CLIP STUDIO PAINT PROに追加して使ってください。ダウンロード方法は、巻頭の「本書の使い方」を参照してください。配布しているペン・ブラシは、ZIP形式の圧縮ファイルにまとめていますので、展開してご利用ください。

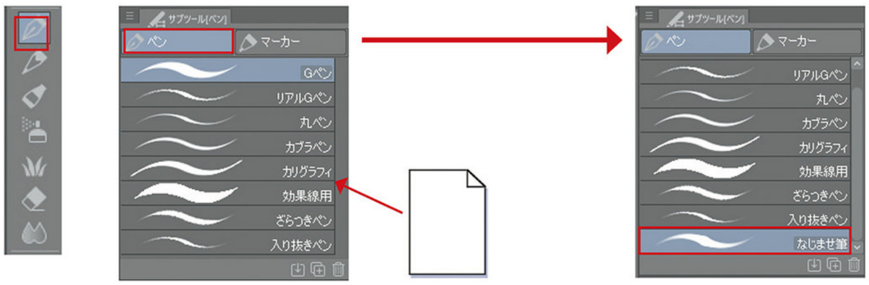
❖サポートページ

URL https://isbn2.sbcr.jp/02925/

配布しているペン・ブラシは全部で34種類ありますが、その全部を使うわけではありません。それぞれの塗りのところで、どのペン・ブラシツールを使うかを記載していますので、利用するペン・ブラシツールのファイルを、「サブツール」パレットにドラッグ＆ドロップし、登録して使ってください。

たとえば、次の図では、「なじませ筆」ツールを、「ペン」ツールの「サブツール」パレットの「ペン」タブの中に追加しています。

❖配布ペン・ブラシの追加方法



❶「ペン」ツールを選択し、「サブツール」パレットの「ペン」タブを開きます。

❷「なじませ筆」のファイルを、ペンの一覧にドラッグ＆ドロップします。

❸「なじませ筆」ツールが登録されます。

TOPIC

セルシスが配布している「鉛筆R」ツール

本書では線画などで、セルシス公式で配布されている「鉛筆R」ツールを使っています。描き味抜群な鉛筆素材です。下書きや線画などさまざまな場面で使用することができます。CLIP STUDIOの「CLIP STUDIO ASSETS 素材をさがす」で検索するか、次のURLから入手できます。

URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1702962

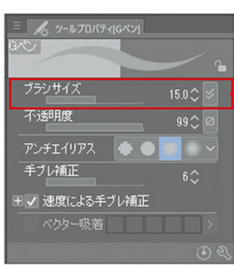
▶ペン・ブラシサイズの変更方法

作例イラストを塗っていくときに、ペン・ブラシツールのサイズの目安の指定をしていることがあります。その場合、選択したペン・ブラシツールの「ツールプロパティ」パレットの「ブラシサイズ」の値で設定してください。

また、「ブラシサイズ」パレットでは、塗るサイズの大きさが表示されますので、決まったサイズに変更するときには簡単に選択できます。ただ、小数点以下のサイズを調整する必要がある場合など、細かい数値で指定するときには、「ツールプロパティ」パレットの「ブラシサイズ」を使うとよいでしょう。

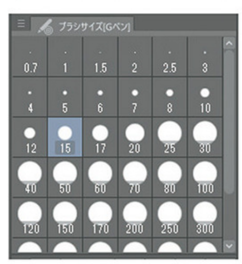
「Ctrl」＋「Alt」キー＋マウスの左ドラッグで、直感的にサイズを変更することもできます。

❖「ツールプロパティ」パレット



「ブラシサイズ」に値で指定します。

❖「ブラシサイズ」パレット



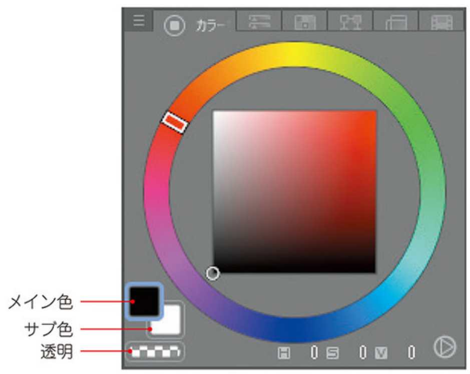
ブラシサイズの一覧から、指定するサイズをクリックします。

描画色の指定について

イラストを描くときには、さまざまな色を使用していきます。CLIP STUDIO PAINT PROでは、カラーサークルやカラースライダーで色を指定することになります。

筆者は、「HSV」設定で表示したHSVスライダーで色を指定することが多いです。

「カラーサークル」パレット



HSV 表示の「カラースライダー」パレット



HSVは、「H」が「色相」、「S」が「彩度」、「V」が「明度」を示しており、色相は色の種類の指定で、彩度はその色がどのくらい鮮やかなのかの指定、明度はその色がどのくらい明るいかを示す値になります。

HSVスライダーの下にある各「∧」マークをスライドさせることで色を変更できるので、何度か操作しているうちに、どのくらいの彩度と明るさで、どんな色になるのかがわかってきます。つまり、色の感覚が身についていくと思います。本書でもHSVスライダーで線や塗りの色を指定しており、各塗り色の表示でも、HSVの指定値を表記しています。

また、塗っている色の色調補正が行える「色相・彩度・明度」ダイアログボックスの設定画面でも、HSVの値で指定します。HSVスライダーに慣れておくと、こちらを扱うときもやりやすいでしょう。

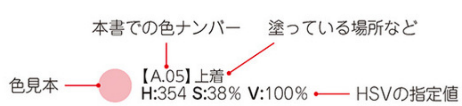
本書で塗っている途中で、「透明色」という指定が入ることがあります。その場合は、「カラースライダー」パレットの「透明」を選択して使用してください。透明色で塗ると、擬似的ですが、消しゴムと同様の機能になります。

▶本書での色表記

本書では、手順ごとに塗っている色を色の見本とHSVの数値で紹介しています。しかし、実際に塗る工程で毎回HSVの値を指定するのはとても大変だと思います。そこで、各色にナンバーをつけて、少しでも簡単に色指定をしてもらえる方法を考えてみましたので、もしよければ試してください。

まず、本書の色指定の表記は次のようにしています。色の見本と、色ナンバー、塗っている場所などの説明、それにHSVの設定値で表記しています。

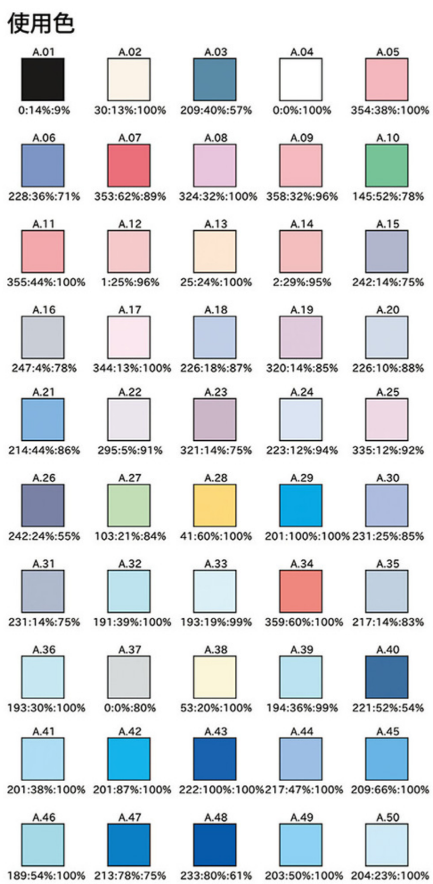
本書の色表記



▶配布カラーテンプレートの利用方法

本書の色ナンバーは、2章のアニメ塗りだと「A.01」からはじまり「A.50」まであります。同じように3章は「B.01」から、4章は「C.01」から、5章は「D.01」からと、各章のそれぞれの色にナンバーをつけて表記しています。

そして、各章ごとに使っている色の色見本とナンバー、HSV設定値を、1枚にまとめた色のテンプレート画像を用意しました。この画像ファイルはPNG形式で、サポートページでダウンロード配布をしています。入手方法は巻頭の「本書の使い方」を参照してください。ダウンロードしたファイルはZIP形式で圧縮されていますので、展開していただくと、次のような使用色の一覧をまとめたものが章ごとに分けて4つあります。

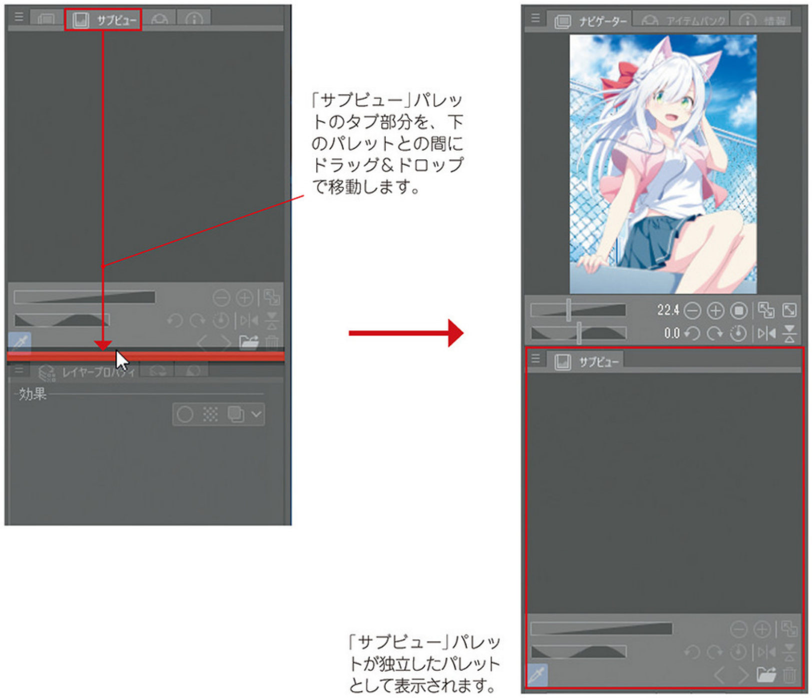


❖**塗りごとに分けた色のテンプレート画像例**
これは2章のアニメ塗りで使う色を1枚にまとめた色のテンプレート画像です。これと同じように、3章のブラシ塗り、4章のグリザイユ塗り、5章のモノクロ塗り＋グラデーションマップのそれぞれの章で使う色をまとめたテンプレートを用意しています。

この色テンプレートを使って簡単に色を指定する方法を紹介します。CLIP STUDIO PAINT PROの「サブビュー」パレットを利用します。

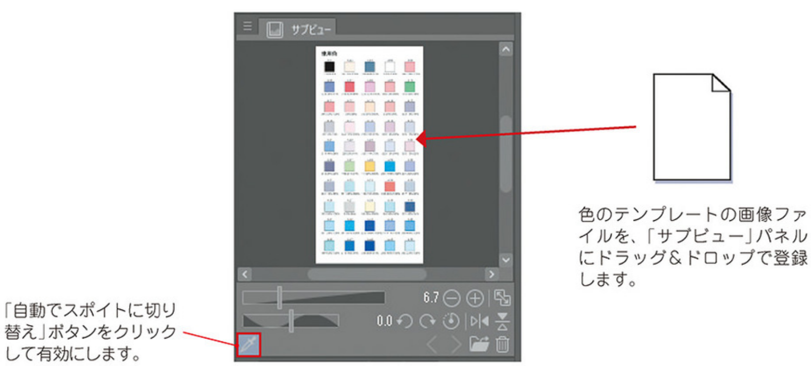
メニューで「ウィンドウ」→「サブビュー」を選択して、「サブビュー」パレットを表示します。「サブビュー」パレットの初期設定では、「ナビゲーター」パレットと同じ場所に表示され、タブで切り替えます。これでは、「ナビゲーター」パレットが使いにくいので、「サブビュー」パレットのタブ部分をクリックして、下のパレットとパレットの間にドラッグ＆ドロップで移動してください。これで「サブビュー」パレットが独立したパレットとして表示されます。

❖「サブビュー」パレットを独立したパレットに表示



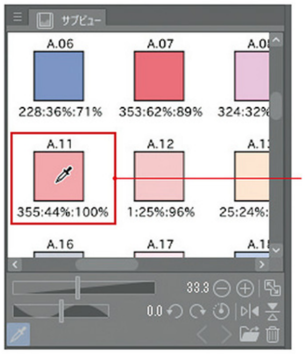
この「サブビュー」パレットに、各章の色テンプレートの画像ファイルをドラッグ＆ドロップします。すると、パレットに画像ファイルが表示されます。そして、「自動でスポイトに切り替え」ボタンをクリックして、有効にします。

❖色テンプレートの画像を「サブビュー」パレットに登録

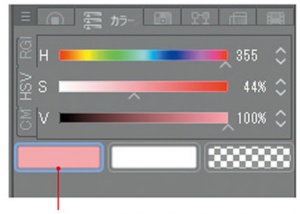


テンプレート画像にマウスカーソルを移動すると、スポイトの形になりますので、一覧の中から指定する色をスポイトすると、描画色の設定に反映することができます。これでメイキングで指定している色を簡単に指定できると思います。

❖「サブビュー」パレットでスポイトして色指定



色のテンプレートの色をスポイトします。



スポイトした色は、描画色の設定に反映されます。

イラストの保存と書き出しについて

CLIP STUDIO PAINT PROのイラストファイルの保存方法はいくつかあります。まず、作成途中のイラストや完成したイラストの保存方法には、「ファイル」メニューの「保存」「別名で保存」「複製を保存」があります。

- **「保存」：現在開いているイラストをそのまま保存**
- **「別名で保存」：現在開いているイラストを、別の名前に変更して保存**
- **「複製を保存」：現在開いているイラストファイルを複製し、さまざまな形式で保存**

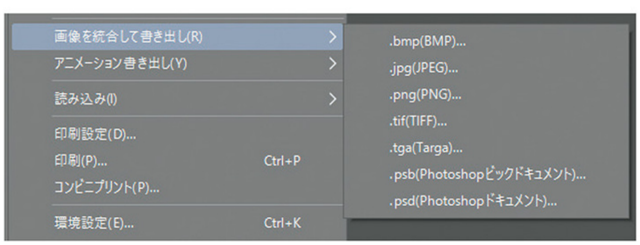
このうち「複製を保存」では、さまざまなファイル形式が選択できます。「.clip」はCLIP STUDIOのフォーマット形式で、「別名で保存」とほぼ同義です。「.psd」と「.psb」は、レイヤー構造を保持したまま、Photoshopに適した形式で保存します。とくに「.psd」はさまざまなソフトと互換性があります。ただ、CLIP STUDIO特有の設定情報は削除されてしまうので注意が必要です。

そのほかに、「.bmp」「.jpg」「.png」「.tif」「.tga」の画像ファイル形式がありますが、レイヤー構造の情報は保持されず、1枚の画像として保存されます。

そして、イラストが完成したときに使うのが、「ファイル」メニューの「画像を統合して書き出し」です。レイヤー構造は統合されて、1枚のイラストとして出力されます。「.psd」「.psb」「.bmp」「.jpg」「.png」「.tif」「.tga」の各種画像形式での出力が指定できます。

基本的には、Webに投稿するときは「.jpg」か「.png」、印刷などに利用する場合は「.psd」と考えておけばひとまず問題ありません。

❖「画像を統合して書き出し」メニューのサブメニュー



サブメニューで、出力形式を選択して書き出すことができます。「複製を保存」でも同じように、サブメニューで保存形式の選択ができます。

1

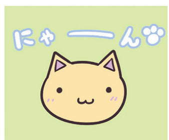
03 レイヤーとマスクの基本操作

CLIP STUDIO PAINT PRO でイラストを描くときに、頻繁に操作するのがレイヤーです。マスクなどの操作もレイヤーを理解して使いこなす必要があります。

✣レイヤーの基本と「レイヤーパレット」について

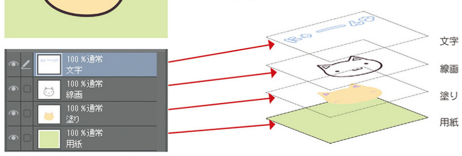
デジタルイラストを描く場合、知っておかないと困るのがレイヤーです。CLIP STUDIO PAINT PROも含め、ほとんどのグラフィックスソフトにレイヤー機能が搭載されており、デジタルイラストは、基本的にこのレイヤー機能を使って描いていきます。

▶レイヤーとはどういうものか



レイヤー機能を簡単にいうと「重ね合わせ」です。たとえば、左の1枚の猫のイラストは、下のような複数のレイヤーが重なって表示されています。CLIP STUDIO PAINT PROの「レイヤー」パレットでは、下のレイヤーから重なっていき、より上にあるものが表面に表示されます。

このイラストは、下から「用紙→塗り→線画→文字」と重なり合ってできています。



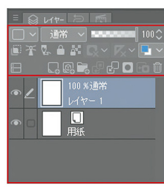
❖レイヤーの例

▶「レイヤー」パレットの操作方法

CLIP STUDIO PAINT PROでは、レイヤーの操作は「レイヤー」パレットで行います。イラストを描いていく際に、「レイヤー」パレットの操作は頻繁に行いますので、操作に慣れていきましょう。

基本的な機能を紹介しておきます。なお、各機能のボタン表示は、設定によって変わることがあるので注意してください。

❖「レイヤー」パレット



レイヤーを操作する機能がボタンにまとめられています。

レイヤーが一覧表示されます。レイヤーはドラッグ&ドロップで上下の順番を入れ替えられ、上に位置するほど表面側の表示レイヤーになります。

❖レイヤーを操作する「レイヤー」パレットのボタン

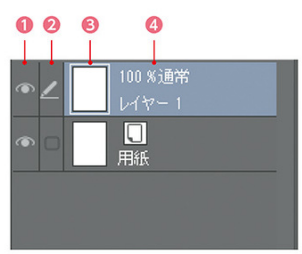
ボタン	機能名	機能内容
	パレットカラーを変更	レイヤーパレット上の色を変更
通常	合成モード	レイヤーの合成方法の選択
100	不透明度	レイヤーの不透明度の調整。「0」で透明、「100」で不透明
	下のレイヤーでクリッピング	クリッピングマスクのこと。1つ下のレイヤーをクリッピング（不透明部分を参照してその上のみ描画）する
	参照レイヤーに設定	選択したレイヤーを参照レイヤーにする
	下書きレイヤーに設定	選択したレイヤーを下書きレイヤーにする
	レイヤーをロック	レイヤー設定を変更できないようにロックする。移動も編集もできなくなる
	透明ピクセルをロック	ラスターレイヤーの透明部分を保護し、不透明部分のみ描画可能になる
	マスクを有効化	レイヤーマスクの有効／無効を切り替える
	定規の表示範囲を設定	定規の表示される範囲を設定する
	レイヤーカラーを変更	レイヤーの色をレイヤーカラー／サブカラーで切り替える
	レイヤーを2ペインで表示	レイヤーの一覧表示部分を2分割表示にする
	新規ラスターレイヤー	ラスターレイヤーを新規に作成
	新規ベクターレイヤー	ベクターレイヤーを新規に作成
	新規レイヤーフォルダー	レイヤーフォルダーを新規に作成
	下のレイヤーに転写	選択中のレイヤーを1つ下のレイヤーに転写。転写後は転写元のレイヤーには何も残らない
	下のレイヤーに結合	選択中のレイヤーと1つ下のレイヤーを結合
	レイヤーマスクを作成	レイヤーマスクを作成する
	マスクをレイヤーに適用	レイヤーマスクがONの状態をレイヤーに合成させる
	レイヤーを削除	選択中のレイヤーを削除

レイヤーの一覧表示の部分について説明します。❶の目のアイコンは、レイヤーの表示／非表示の切り替えです。

その右横の❷の位置にペンのアイコンが表示されているレイヤーが、描画（編集）対象になります。

❸の部分は、レイヤーのサムネイルです。レイヤー内に描画されているものをサムネイルとして表示します。

❹の部分には、レイヤーに関するさまざまな情報が表示されます。右図の「100％」は不透明度、「通常」はレイヤー合成方法、「レイヤー 1」はレイヤー名です。ほかにも、下書きレイヤーやロックされているかどうかなど、さまざまな情報がここに表示されます。



❖レイヤー一覧表示部分

✣レイヤーの合成モードについて

塗りを進める際にレイヤーを重ねていきますが、そのときにレイヤーに設定する必要があるのがレイヤーの合成モードです。対象レイヤーとその下のレイヤーの色の重なりに関して、さまざまな効果を表現することができます。

CLIP STUDIO PAINT PROのレイヤー合成モードは、原稿執筆時点で28種類もあり、本書でもレイヤーを重ねるときには設定を記載しています。そのうち基本的な合成モードの設定を紹介しておきます。

下図のレイヤー合成モードの例は、上から緑の円、赤色の円、灰色の背景の3つのレイヤーが重なっています。このうち、一番上の緑のレイヤーのレイヤー合成モードを変更したときに、どのように表示されるかを確認してください。

❖レイヤー一覧表示部分



レイヤー合成モードの指定

レイヤー合成モードの例

❖レイヤー合成モード「通常」



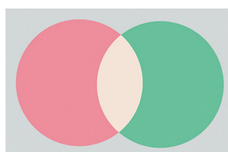
「通常」モードでは、レイヤーの色はそのまま表示されます。つまり下にあるレイヤーの色の影響は受けません。

❖レイヤー合成モード「乗算」



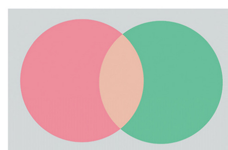
「乗算」モードは、上のレイヤーと下のレイヤーの色をかけ合わせます。合成すると、もとの色よりも暗い色になります。影の色を重ねるときによく使います。

❖レイヤー合成モード「スクリーン」



「スクリーン」は、下の色のレイヤーを反転した状態で、上のレイヤーの色を乗算合成します。合成すると、もとの色よりも明るい色になります。ハイライトを塗るときによく使います。

❖レイヤー合成モード「オーバーレイ」



「オーバーレイ」は、下のレイヤーの色を基準にして、明るい部分をより明るく、暗い部分をより暗く表示します。明るい部分は「スクリーン」、暗い部分は「乗算」の効果がえられます。塗りの色合いが単調にならないように調整するのによく使います。

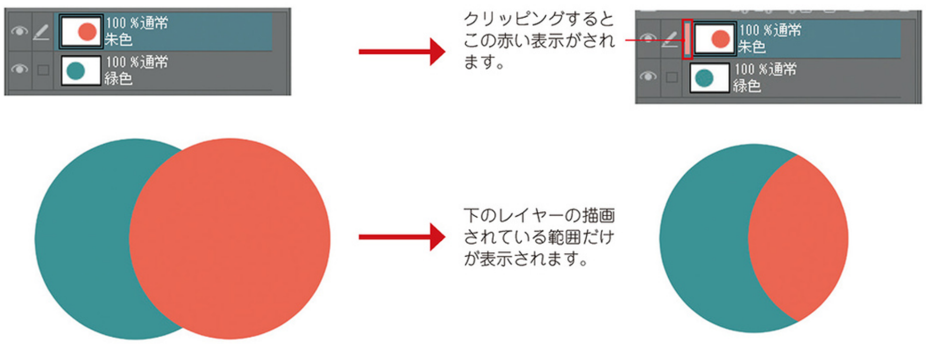
✣マスク機能を使い分ける

CLIP STUDIO PAINT PROには3種類のマスク機能があり、それぞれを使い分けていくことになります。その特徴を簡単に紹介しておきます。

▶クリッピングマスク

塗り作業において、とても利用する機会が多いのがこのクリッピングマスク機能です。クリッピングされたレイヤーは、1つ下にあるレイヤーを参照し、下のレイヤーに描画されている範囲だけが表示されます。つまり、1つ下のレイヤーの透明な部分には何も表示されなくなります。クリッピングマスクは影をつけたり模様を描いたりするときなどによく使われます。

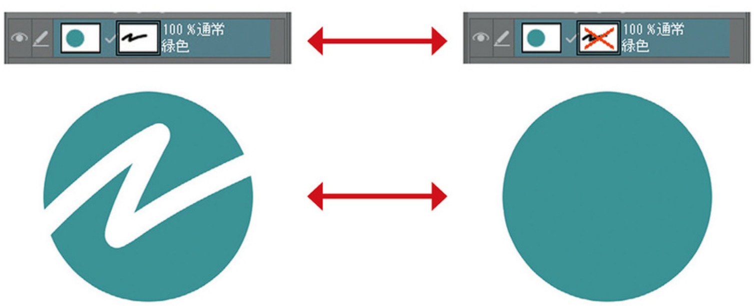
❖クリッピングマスクの適用前（左）と適用後（右）



▶レイヤーマスク

該当レイヤーの画像に対して、選択した範囲の表示／非表示を簡単に切り替えることができる機能です。簡単に説明すると、「特定の範囲を消す」ためのマスクを作成し、オン／オフで表示／非表示を切り替えます。つまり、消した部分をいつでも簡単にもとにもどせる、ということですね。

❖レイヤーマスクのオン（左）とオフ（右）



作成したレイヤーマスクは、「Shift」キーを押しながらレイヤーマスクのサムネイル表示をクリックすることで、オン／オフが切り替えられます。オフにすると、レイヤーマスクのサムネイルに赤い「×」印がつき、マスクで消えた部分がもとにもどります。

このように、レイヤー内の画像の一部分を消したり、もどしたりを頻繁に行う場合や、一時的に画像の一部を消しておきたいレイヤーで利用することができます。

▶クイックマスク

クイックマスクは、「ツール」パレットの「選択範囲」ツールのサブツールにある「選択ペン」に似た機能で、クイックマスク状態で描画された部分を、範囲選択として使用することができます。

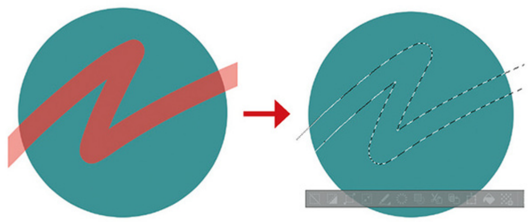
クイックマスクは、メニューの「選択範囲」→「クイックマスク」で使用することができます。メニューで「クイックマスク」を選択すると、「レイヤー」パレットに「クイックマスク」というレイヤーが新規に作成されます。

作成されたクイックマスクのレイヤーを選択した状態で、キャンバスに選択したい範囲の形の描画を行うと、薄い赤色で描画されます。この状態で、メニューの「選択範囲」→「クイックマスク」をもう一度選択すると、「クイックマスク」メニューの左側に入っているチェックマークが消えてクイックマスクが解除され、キャンバスに描画した部分が選択範囲として生成されます。

❖クイックマスクの利用方法



メニューで「選択範囲」→「クイックマスクを選択すると、クイックマスクのレイヤーが追加されます。



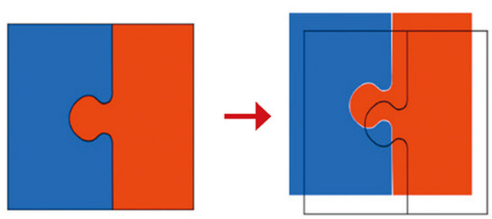
キャンバスに選択したい範囲の形を描画します。描画したところは薄い赤色になります。

範囲を描画したら、メニューで「選択範囲」→「クイックマスク」を選択します。すると、キャンバスに描画した部分が選択範囲となります。

✣下塗りのコツはレイヤー構造を意識すること

隙間なくしっかりと下塗りをするのは、思っている以上に難しいことです。筆者は、下塗りに「塗りつぶし」ツールと「Gペン」ツールを使いますが、「塗りつぶし」ツールで一気に塗ってはみ出しがないと思っても、塗りと塗りの間にわずかの隙間ができてしまうこともあります。

❖塗りの境界にわずかに隙間があくことがある



境界線に沿って、隙間なく塗っているように見えていても……

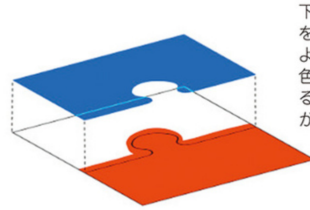
線画の線を外すと、色と色の間にわずかに塗り残しがあります。

そこで、レイヤーの重なりを利用して、下になるレイヤーの塗る範囲を広くすると、隙間ができることを防げます。

右の図は下のレイヤーの赤色を境界線を越えてはみ出すように塗っています。これで、隙間なく色を塗ることができます。

この方法は、色を塗っていくのに重要になってきますので、覚えておくとよいでしょう。

❖下のレイヤーをはみ出すように塗る



下のレイヤーの赤色を境界線をはみ出すように塗り、上の青色のレイヤーを重ねることで、塗り残しがなくなります。

Chapter 2

アニメ塗りで
キャラクターを塗る

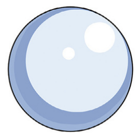
2 01 アニメ塗りのキャラクターの準備

アニメ塗りに入る前に、塗っていくキャラクターを準備していきます。
ここでは、ラフから線画までの手順を、簡単に紹介しておきます。

アニメ塗りについて

アニメ塗り（厳密にいえば「アニメ風塗り」）の特徴は、本来はシンプルな塗りです。ただ、昨今のアニメでは、塗りを重ねたり、グラデーションを多用したりと、多彩な塗りで表現されることが多くなっています。

ここでは、基本的ないわゆる「セル塗り」についての手順を紹介していきます。



アニメ塗りで着色した球体

左の図は、球体にアニメ塗りで影とハイライトを入れた例です。色数の少ない、パキっとした影とハイライトで表現しているのが特徴になります。

このように、影とハイライトがはっきりした塗りでキャラクターを塗っていきましょう。

キャラクターと使用ペン・ブラシについて

アニメ塗りの作例のキャラクターです。活発そうな猫耳の女の子が、夏空の下で座っているイメージです。アニメ塗りに使用しているペン・ブラシは、次のツールを使っています。

- プリセット
  「マーカー」ツール
  「Gペン」ツール
  「エアブラシ」ツール
  「塗りつぶし」ツール
  「ドライガッシュ」ツール
- 配布
  「なじませ筆」ツール
  「雲ブラシ」ツール



アニメ塗りの作例キャラクター

キャラクターのラフを描く

アニメ塗りの解説に入る前に、ラフから線画までの工程の流れを、順を追って簡単に紹介しておきましょう。本書は塗りがテーマですので、駆け足で解説していきます。

▶まずは素体を描く

まずは、キャラクターの素体を描きます。今回は、女の子が座っているポーズにしました。右手を腰元へ置き、左手を頬横に配置しています。髪が風でなびいてるようにすると映えそうなポーズ、として考えました。

素体自体は「マーカー」ツールや「鉛筆」ツールなどを使用して、線はとくに整えずに大雑把に描いています。



❖ポーズを考えて素体を描く



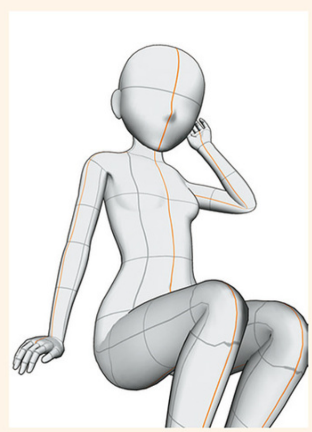
》素体がうまく描けないときには

素体を描くのが難しい、どうしてもうまくポーズを取れない。そんな場合は、CLIP STUDIO PAINT PRO の機能である 3D モデルなどの素体を使ってみるのもよいでしょう。

そもそも描き慣れていない場合、素体もスムーズに取ることは難しいと思います。そのようなときには悩むよりも、慣れるまでは素材などを使ったほうがよいと思います。実際のデッサン人形を写真で撮って使用したり、CLIP STUDIO PAINT PRO の素材にある 3D デッサン人形を使用することにはまったく問題ありません。

むしろ、最初に素体を描くところで完全に手が止まってしまって、先へ進めなくなってしまうことのほうが、イラストを描き続けることの障害になるのではないでしょうか。まだ描くことに慣れていないのであれば、素材などはあくまで「画材」だと割り切って考えることで、先へ進む一歩になるでしょう。

素体の描き方や、CLIP STUDIO PAINT PRO の 3D デッサン人形については、シリーズの『キャラクターの描き方入門教室』で紹介していますので、よければ参考にしてください。



❖CLIP STUDIO PAINT PRO の 3D デッサン人形で作ったポーズ

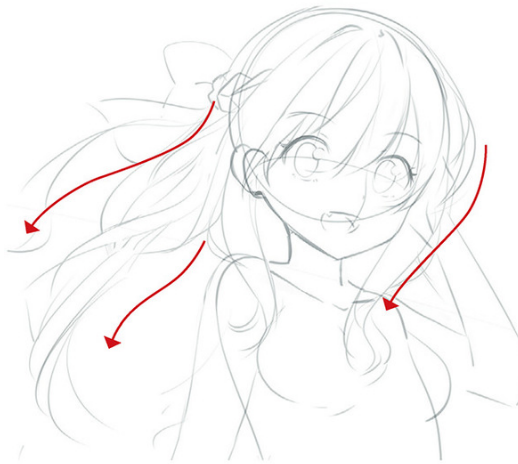
▶素体に表情や髪、服を描いていく

ポーズをつけた素体が描けたら、表情や服などを描いていきましょう。



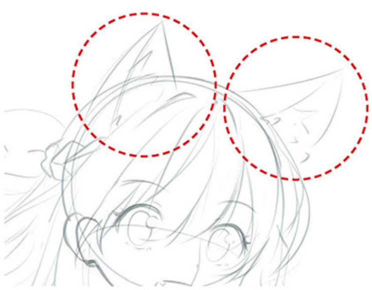
❶顔の表情を描く

まずは素体に表情を描いていきます。元気な女の子らしく、パッチリした目に八重歯のある笑顔にしました。



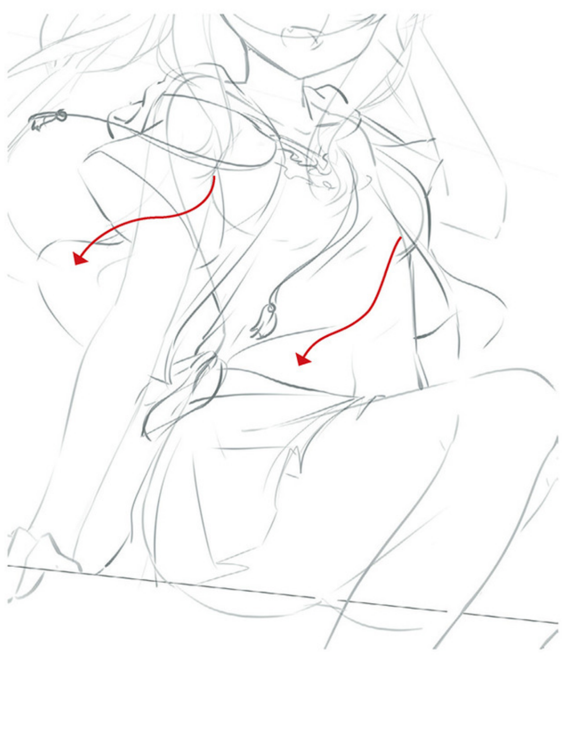
❷髪の毛を描いていく

右側から左側へ風になびくようなロングの髪の毛にします。前髪より後ろ髪のほうが風の影響を受けているように動きをつけています。リボンも合わせて描きます。



❸キャラクターに猫耳を追加

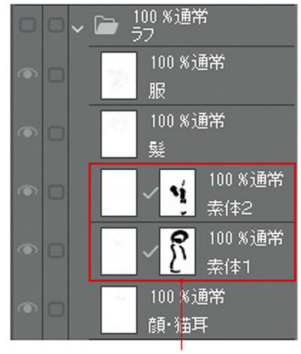
キャラクターに印象的なアクセントが欲しかったので、猫耳を追加しました。



❹服を描く

髪が風になびいているので、上着も少しフワッとさせるために、肌に密着させないように描きます。
逆にシャツは腰で縛ってぴっちり感をだしています。このギャップがいい感じになると思いました。
足を目立たせたかったので、スカートは少し短めのプリーツスカートにしています。





素体1と素体2が服などに被ってしまうところを、レイヤーマスクで消しています。

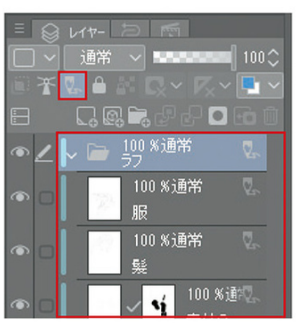
⑤ラフの完成

完成したラフ絵です。服と素体がかぶる部分をレイヤーマスクで消しています。こうすることで、余計な線の情報が薄れ、線画を描いたときのイメージがつかみやすくなります。

✣線画を描く

ラフをもとに線を描いていきましょう。筆者は線画に入るときには、ラフのレイヤーフォルダーを不透明度25%にして、下書きレイヤーの指定を行っています。下書きレイヤーは、塗りつぶしなどの範囲選択外となるので、線画や下塗りをするときに邪魔にならずに快適に作業を行うことができるからです。必須ではありませんが、極力使用するとよいでしょう。

また、今回は後ろ髪の線が足りず線画がおこしにくいと感じたので、それを補完するために青い線で後ろ髪の流れを追加で描きました。この形は、後ろ髪のシルエットという感じです。周りの輪郭部分を髪の流れに沿ってなぞって線画にします。



❖ラフのレイヤーフォルダーを、不透明度25%の下書きレイヤーに指定



❖線画をおこしやすいように、青い線で後ろ髪の流れを追記

▶線画を描いていく

それでは、線画を描いていきましょう。「マーカー」ツールを使い、【A.01】の色で線画を描いていきます。

本書の色指定の表記については、1-02節の「描画色の指定について」(8ページ)を参照してください。真っ黒(**H:**0、**S:**0%、**V:**0%)でもよいのですが、筆者の場合は完全な黒を使うことはほとんどありません。以前、「写真などでも完全な黒になることは稀で、自然界に真っ黒は多くない」と聞き、「なるほど!」と頭に残っているので、真っ黒はあまり使わないようにしています。

また、「マーカー」ツールのブラシサイズは「5～6px」にしています。今回は線画に「マーカー」ツールを使用していますが、「Gペン」ツールや「鉛筆」ツールでもかまいません。自分が使いやすいペン・ブラシツールを選択するのがよいでしょう。

線画のポイントとしては、線はあまり均一な太さにならないように注意しておきましょう。たとえば、髪の毛先の線は細くするといったことを、それぞれの場所ごとに気をつけるとよいでしょう。



【A.01】線画の色
H:0 **S:**14% **V:**9%



髪の毛先は線を細くするなど、場所ごとに線の太さが均一にならないように気をつけましょう。

❶顔周りから描いていく

髪や顔の輪郭、首筋といった顔周りから線を描いていきます。



❷顔の表情を描く

ラフの表情から線画をおこします。口や鼻などは少し細めの線で描いています。強調しすぎると顔周りが濃い印象になってしまいます。



❸服や全体の線画を描く

手足や服など、全体を描いていきます。髪と同じように、場所ごとに線の太さを意識して変化をつけていくようにします。

memo

この線画に下塗りをしたものは、ダウンロードの作例ファイルとして配布しています。CLIP STUDIOフォーマット形式のファイルですから、CLIP STUDIO PAINT PROに読み込んで、そのまま塗りに使っていただけます。ダウンロード方法などは、巻頭の「本書の使い方」を参照してください。



❹線画の完成

線画が描けたら、ラフを非表示にして、仕上がりを確認します。

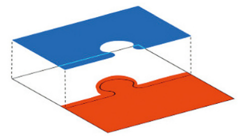
2

02 しっかりした下塗りをする

キャラクターの線画ができたら、下塗りです。下塗りは色と色の隙間ができないようにしっかりと塗るようにしましょう。

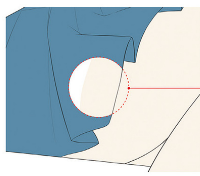
✣下のレイヤーをはみ出すように塗る

1章の最後でレイヤーを意識した下塗りを解説したように、レイヤーの重なりを考えながら、塗り残しがないように塗っていきます。肌とスカートを例にとると、下の肌のレイヤーをスカートの下まで塗り、その上にスカートの色を置くことによって、塗り残しがないように下塗りができます。



❖下のレイヤーをはみ出すように塗る

下のレイヤーの赤色を境界線をはみ出すように塗り、上の青色のレイヤーを重ねることで、塗り残しがなくなります。



スカートの下の肌のレイヤーを、スカートの下まではみ出して塗り、その上にスカートの色を重ねることで、塗り残しがなくなります。

❖肌とスカートの部分の下塗り

✣薄い色を下塗りするときのコツ

作例のキャラクターには下塗りの色に真っ白を使っているところがいくつかあります。下塗りに白を使う場合、はみ出しや塗り残しなどがとてもわかりにくくなります。そんなときには、一時的に見やすい色に変更するといった方法を使うと塗りやすいです。塗ったあとで、レイヤーの着色を本来の下塗りの色に変更します。

また、応用ですが、一時的に周囲の色のほうを変更して塗る方法もあります。

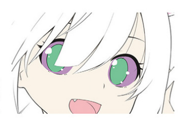


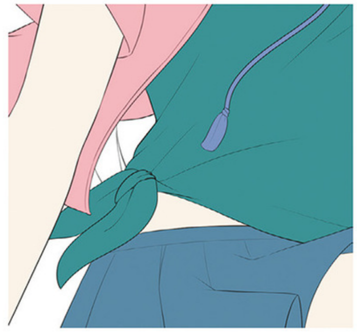
❖髪の毛の色を変更して下塗りする例

髪の毛の下塗りレイヤーを塗るとき、服の色が赤系なので、同系統の色だとわかりにくくなってしまいます。そこで、色相の離れた緑系の色で下塗りをしています。青や紫などでもわかりやすいでしょう。

❖白目の下塗り例

明るい肌の色に対して白目の白もわかりにくいところです。このように濃いめの色にすると、わかりやすい状態で塗ることができます。





❖白い服も濃い色で下塗り

今回の作例イラストでは、シャツにも髪の毛と同じ白を使っていますので、髪とシャツの境界がとくにわかりにくくなってしまいます。そこで、シャツも色を変更して下塗りをするのがよいでしょう。塗り終わったら、色を白に変更します。

下塗りをしたキャラクター

作例のキャラクターに下塗りをしたところです。それぞれの部分ごとにレイヤーを分け、レイヤーフォルダーを作り、レイヤーの重なり順を意識しながら、塗り残しがないようにしっかりと下塗りをしています。



【A.02】肌
H:30 S:13% V:100%

【A.03】スカート
H:209 S:40% V:57%

【A.04】シャツ・髪・白目・猫耳の毛・八重歯
H:0 S:0% V:100%

【A.05】上着
H:354 S:38% V:100%

【A.06】上着の紐
H:228 S:36% V:71%

【A.07】リボン
H:353 S:62% V:89%

【A.08】猫耳の中
H:324 S:32% V:100%

【A.09】口
H:358 S:32% V:96%

【A.10】瞳
H:145 S:52% V:78%

2

03 アニメ塗りでキャラクターを塗っていく

それでは、実際にアニメ塗りをしていきましょう。下塗りをした作例イラストに、影とハイライトを入れていきます。

頬と唇を塗る

一番ベースとなる肌から塗っていきます。基本的には、それぞれのパーツのレイヤーフォルダー内の下塗りレイヤーの上に、1つの手順ごとにクリッピングしたレイヤーを作りながら塗っていきます。本書では、各手順でレイヤーの不透明度の％指定がない場合は、100％（不透明）になります。

この章の最初にも触れましたが、主に使用するペン・ブラシは、プリセットの「エアブラシ」ツールと「Gペン」ツール、「塗りつぶし」ツールです。

肌の下塗りレイヤーの上に塗っていきますが、肌影の前に頬と唇を塗っておきましょう。



❶頬の赤みを入れる

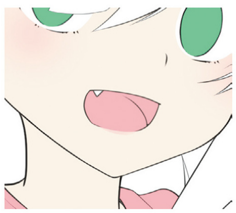
まず頬に赤みを入れていきます。レイヤー合成モードは「通常」で、「エアブラシ」ツールのサイズは240px程度にして、【A.11】の色を入れていきます。矢印のあたりに、内側から外側にかけて軽くなぞるように塗ります。あまり濃くなりすぎないよう気をつけます。

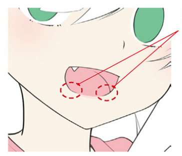


❷唇を塗る

頬と同じ【A.11】なので、同じレイヤーのまま下唇を塗ります。

【A.11】頬・唇
H:355 **S:**44% **V:**100%





❸少し色を透いて自然にする

このままでは下唇が濃すぎるので、透明色を選択した「エアブラシ」ツールで、唇の左右の色を透いて自然な感じにします。

TOPIC

頬のバリエーション

頬の塗り方ですが、別のパターンとして、「エアブラ」ツールではなく「Gペン」ツールで斜線を入れるように表現することもできます。絵柄や個人の好みで試してみてください。右の図は、「Gペン」ツールのサイズ5pxで描いたものです。



「Gペン」ツールを使って、斜線を入れた表現

✣肌影を塗っていく

次に肌に落ちる影を塗っていきます。髪の毛から足元の影まで順に描いていきます。レイヤー合成モードは「通常」で肌影のレイヤーを作って塗っています。



❶髪の毛から落ちる影を塗る

【A.12】の色を「Gペン」ツールで、顔にかかる髪の影を塗っていきます。

【A.12】肌影
H:1 S:25% V:96%

肌に覆いかぶさった髪から影が落ちているイメージで塗ります。



TOPIC

髪の落ち影を簡単に描く方法

厳密には少々違うのですが、髪の毛の形をそのまま下へずらしたように影をつける感じといえばイメージがわかりやすいかもしれません。

右の図は、髪の毛の下塗りをそのまま下へずらし、影の色へ置き換えただけのものです。右側に少し影の薄い部分が目立ちますが、落ち影らしい影に見えると思います。



❖髪の毛の塗りを少し下にずらして影の色に変える



❷鼻の影を塗る

鼻の影を【A.12】の色のまま「Gペン」ツールを使い塗っていきます。鼻の影の形を横向きにした三角形（▶）をイメージしてつけると、それらしくなります。
個人的な印象ですが、この影を大きくすると濃い顔になっていきます。そのため、とくに女の子を描くときには、なるべく小さめに描くことが多いです。

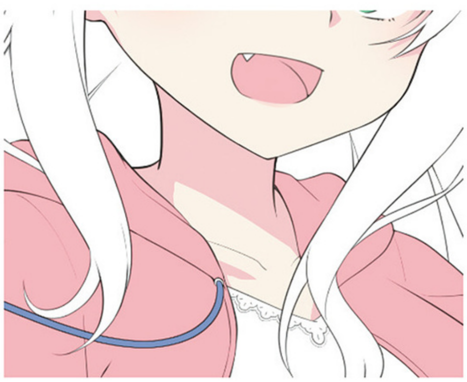
TOPIC

鼻の影のバリエーション

鼻の影の塗り方には、ほかの形もあります。右の図は、作例とは違って、向いている方向とは逆側に菱型の影をつけています。これは、最近見かけることが多いパターンです。
このパターンでは、影の角を尖らせず、側面も緩やかな弧を描くようにすると柔らかい影をつけることができます。
好みやキャラクターに合わせて塗り分けるとよいでしょう。

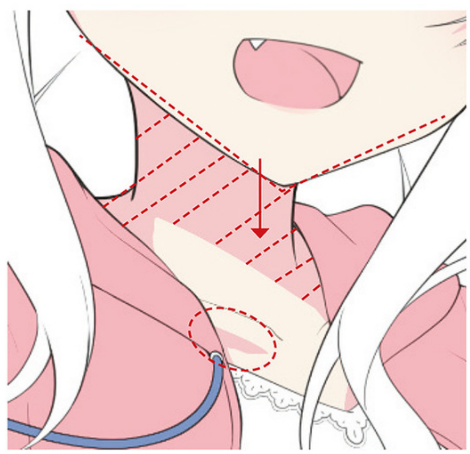


❖菱型の影のパターン



❸首に落ちる影を塗る

首に顔から落ちる大きめの影を塗ります。ここも色は【A.12】で、「Gペン」ツールで塗っていきます。

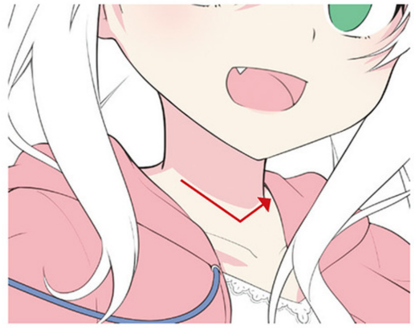


顔からの影なので、光源を意識して、大きめに塗っています。そして、より魅力的にするために、鎖骨の部分にも軽く影を入れています。

TOPIC

首の影のバリエーション

頭から落ちる影を少しゆるくデフォルメさせた影にすると、右の図のようになります。
こちらの影のほうがよりアニメチックな表現かもしれません。
頬や鼻と同様、好みで表現してみましょう。

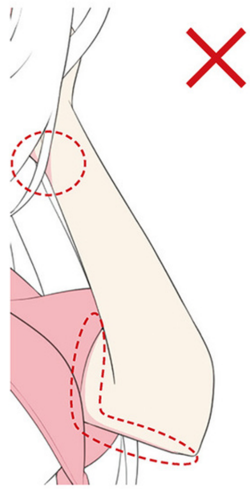


❖少しデフォルメした影の表現



❹左腕の影を塗る

【A.12】で「Gペン」ツールを使い、髪から落ちる影、腕そのものの影を入れていきます。腕も円柱の形をした立体だということを忘れずに、少し大きめの影を入れるくらいの意識で塗りましょう。



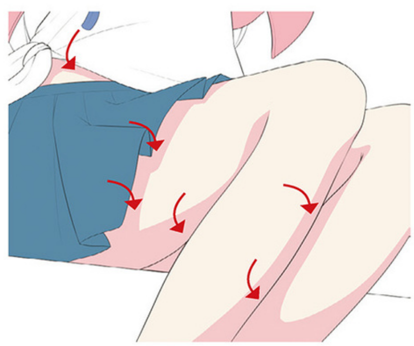
❖悪い例

塗りの初心者に多く見られる影の入れ方の例です。確かに服の落ち影、腕周りの影は入っていますが、大きめの影になっていないので、立体感がでていません。薄っぺらな影だと、全体的に印象の弱い塗りになるので気をつけましょう。



❺右腕の影を塗る

左腕同様に影を入れます。指先が曲がっているところにも、しっかりと影を入れることで、より立体感のある手になります。



❻腰から足にかけての影を塗る

腕に続いて、腰から足にかけての影を入れます。ここも、服や太もも、ふくらはぎから落ちる影を大きめにとらえて塗ります。

✣肌にハイライトを入れていく

肌に影を入れたら、今度はハイライトを入れていきましょう。レイヤー合成モードは「通常」でハイライトのレイヤーを作って塗っています。

ハイライトを入れるときにはコツがあります。とくに色の明るい肌の場合などには、白色でハイライトを塗るとどこに塗ったのかわからなくなってしまいます。そこで、まずは見やすい色でハイライトを塗り、あとから本来のハイライトの色に変更することで塗りやすくなります。ここでもわかりやすくするために、まず赤色でハイライトを入れ、最後にハイライトのレイヤーの描画色を本来の色にもどしています。



❶顔周りのハイライトを塗る

わかりやすく赤色で、「Gペン」ツールを使って、頬と唇にテカリの丸状のハイライトを、鼻と頬のラインにハイライトを入れます。



❷腕と足にハイライトを塗る

同じく赤色で、腕や足の縁にハイライトを入れていきます。



❸レイヤーの描画色を変える

描画色の指定を【A.04】のハイライトの色に変更してから、ハイライトのレイヤーを選択した状態で、メニューで「編集」→「線の色を描画色に変更」を選択します。これで、レイヤーの描画色がすべてハイライトの色に変わります。

【A.04】ハイライト
H:0 S:0% V:100%



❖肌のレイヤー構造

ここまで塗ってきた肌のレイヤー構造です。

TOPIC

日焼けした肌にしてみる

白髪には日焼けの肌が似合う、ということで下塗りの肌のベースを【A.13】に、影を【A.14】に変更してみました。夏らしい感じになっていますね。
日焼けにする場合は、肌の色を暗くするだけでなく、色相を通常の肌より赤方向へずらすとよりよい色になると思います。
影の色もオレンジになりすぎないよう注意しましょう。

【A.13】日焼けした肌
H:25 S:24% V:100%

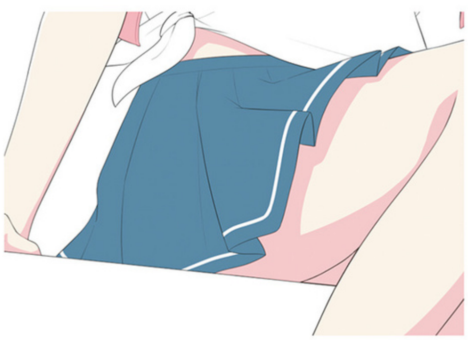
【A.14】日焼け肌の影
H:2 S:29% V:95%

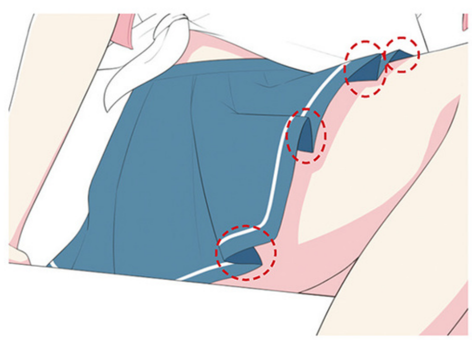


❖日焼け肌にしたキャラクター

スカートを塗る

ベースとなる肌が塗れたので、その上に着せていく衣服を塗っていきましょう。まずはスカートからです。スカートのレイヤーフォルダーの下塗りレイヤーの上に、レイヤーを作りながら塗っていきます。





❶スカートにラインを入れる

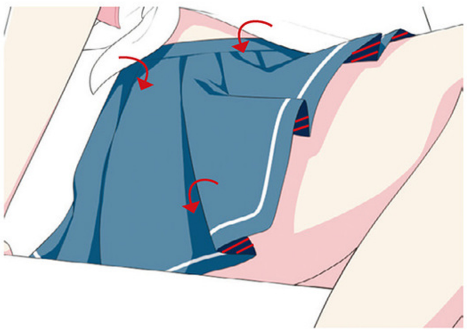
レイヤー合成モード「通常」で、スカートに【A.04】の白色でラインを入れ、立体感を増やします。白いラインを入れることで情報量が増え、パッと見たときの印象もよくなります。

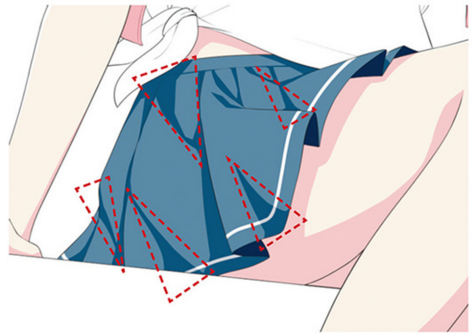
【A.04】ライン
H:0 S:0% V:100%

❷内側の影を入れる

レイヤー合成モードは「乗算」です。【A.15】を「塗りつぶし」ツールを使って、スカートの内側になる部分に塗ってしまいます。

【A.15】内影
H:242 S:14% V:75%





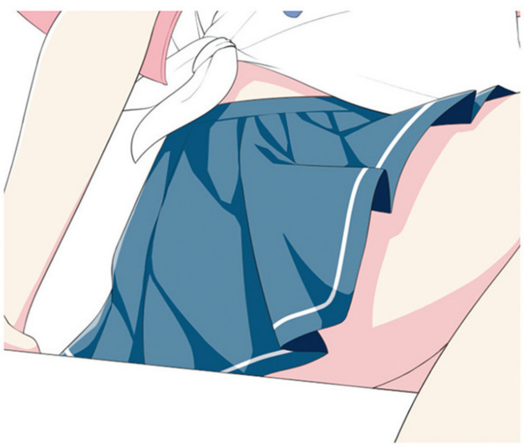
❸落ち影を塗る

レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」で、不透明度85%です。シャツやスカートから落ちる影を、【A.16】の色で「Gペン」ツールで塗ります。先ほど塗った内側の部分も塗り、さらに濃くなりました。

【A.16】影・皺
H:247 S:4% V:78%

❹スカートの皺の影を加筆する

落ち影と同じレイヤーで、色も同じまま、スカートの皺の影を加筆していきます。影と影の間にある皺が影をつなぐように、凸凹のあるように入れていきます。皺は、細長い三角形を作るように入れると、不自然さがなくなります。



【A.04】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

❺ハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」、不透明度50%で、「Gペン」ツールを使って、スカートの縁にハイライトを入れます。

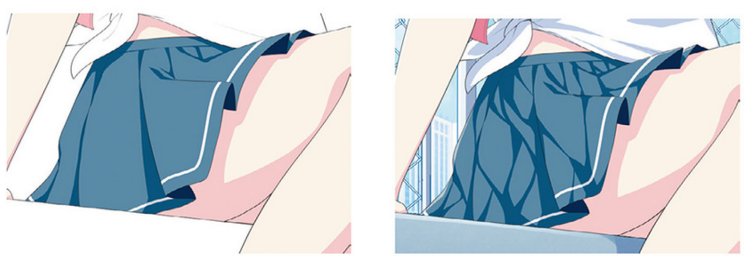
❖スカートのレイヤー構造



TOPIC

皺の影による布の表現

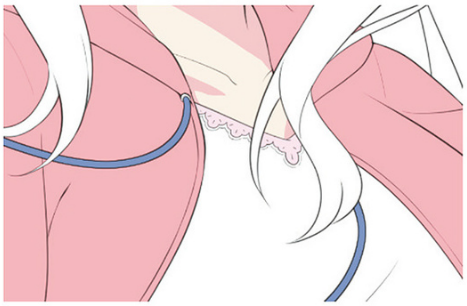
手順❹の皺の影の表現は、皺が少ないと固めか少し厚い布、多いと柔らかいか薄い布といった感じになります。印象が変わるので、服に合わせて塗ってみましょう。



❖皺の多さで布の印象が変わる例

✣シャツを塗る

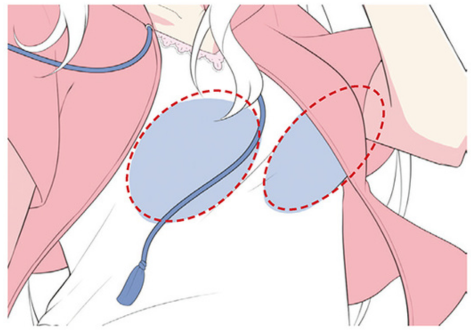
スカートの次は白いシャツを塗っていきます。今回の作例では、シャツの襟部分にちょっとした模様を入れています。



❶襟の模様を塗る

レイヤー合成モード「通常」で、シャツの襟部分の模様に【A.17】のピンクの色を入れ、可愛い感じのシャツにします。「塗りつぶし」ツールで塗り、はみ出しそうな部分は「Gペン」ツールで調整しましょう。

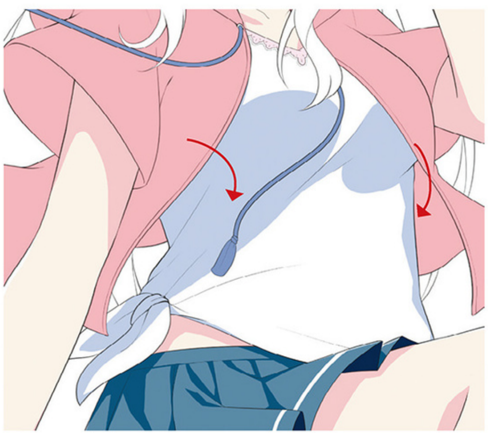
【A.17】襟の模様
H:344 S:13% V:100%



❷胸の影を入れる

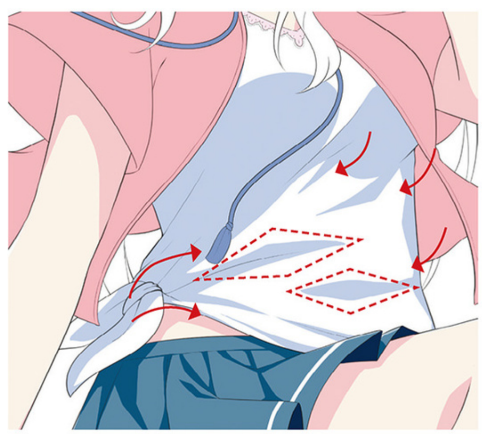
レイヤー合成モードは「通常」です。【A.18】で胸の下側に円形の影ができるように塗ります。

【A.18】影・皺
H:226 S:18% V:87%



❸上着から落ちる影を入れる

同じレイヤーに同じ色で、上着から落ちる影を加筆します。影は大きめに入れることを意識しましょう。



❹皺の影を加筆する

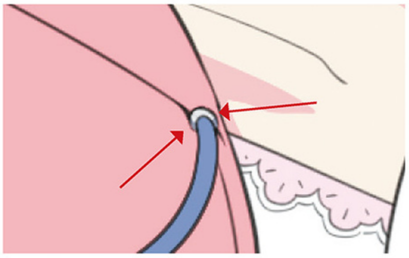
引き続き同じレイヤー、同じ色で、シャツにできる皺の流れに沿って、細い菱形を入れるように影を塗ります。

❖シャツのレイヤー構造



上着を塗る

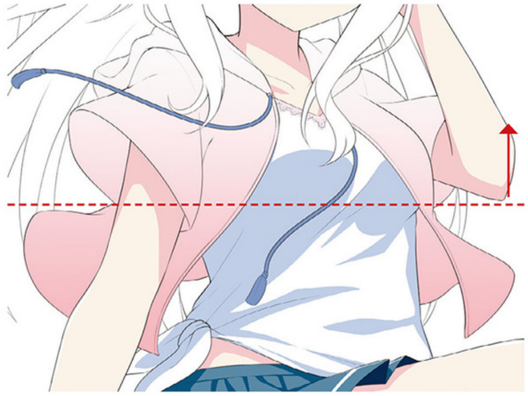
シャツが塗れたら上着を塗っていきましょう。上着は下塗りに合わせて３つのレイヤーフォルダーに分けています。上着全体と紐の部分、それにフードの紐が出ているところの小さな金具です。それぞれのレイヤーフォルダー内で、レイヤーを重ねながら塗っていきます。



❶金具の影を塗る

小さいですが、紐の出ている金具の影を塗ります。レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」で、【A.15】を塗ります。金具は影だけです。全体から見れば目立たないところですが、塗るようにしています。

【A.15】金属・裏側の影
H:242 S:14% V:75%



❷上着にグラデーションをかける

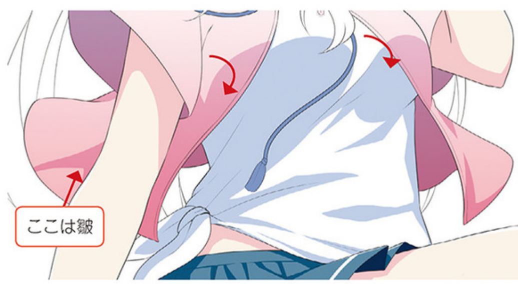
明るいイメージにするために、上着全体に【A.04】の白色を塗ります。レイヤー合成モードは「通常」で、胸より上部は光を考えて上にいくほど明るくなるグラデーションにしています。

【A.04】グラデーション
H:0 S:0% V:100%



❸袖や裾の裏側の影を描く

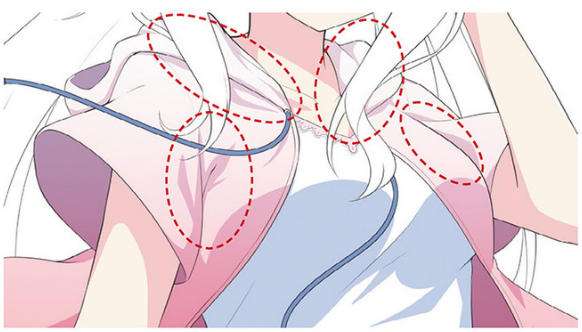
レイヤー合成モード「乗算」、不透明度65%で、袖や裾の裏側に影を入れます。色は【A.15】です。



❹胸より下に落ち影を入れる

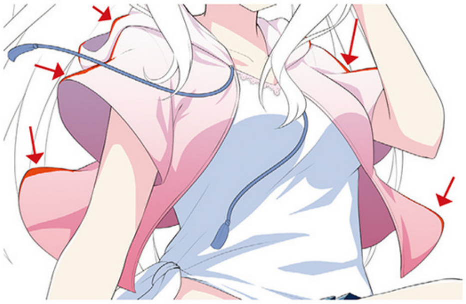
レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」、不透明度80%で、胸から下に落ち影を入れます。色は【A.18】で、大きく影をとっています。

【A.18】影
H:226 S:18% V:87%



❺袖やフードの細かな影を入れる

同じレイヤーに【A.18】のまま、袖やフード周りに細かな影を入れます。



❻ハイライトを入れる

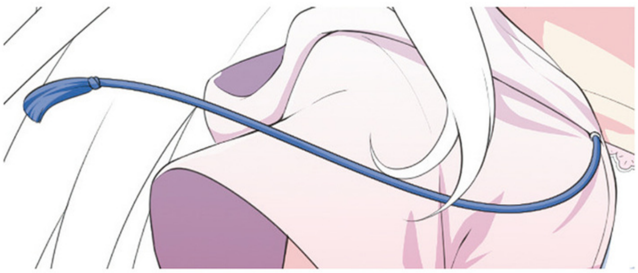
レイヤー合成モード「通常」、不透明度50%で、ハイライトを入れます。白いグラデーションで見えにくいので、いったん赤色でわかりやすく入れています。



❼ハイライトの色を変更

赤色で入れたハイライトを白に変更します。描画色を【A.04】にして、ハイライトのレイヤーを選択し、メニューの「編集」→「線の色を描画色に変更」で変更します。

【A.04】ハイライト
H:0 S:0% V:100%





❽紐に影を入れる

次にフードから出ている左右の紐に影を入れていきます。レイヤー合成モードは「焼き込み(リニア)」で、色は【A.20】です。細いですが、影はしっかりと入れましょう。

【A.20】紐の影
H:226 S:10% V:88%





❾紐にハイライトを入れる

最後に紐の光のあたる縁にハイライトを入れます。レイヤー合成モードは「通常」で不透明度50%にします。ハイライトの色は【A.04】の白色です。

❖金具のレイヤー構造



❖上着のレイヤー構造



❖紐のレイヤー構造



リボンと猫耳を塗る

かわいさのポイントとして追加したリボンと猫耳を塗っていきます。猫耳は猫耳内と中の毛で色が違うのでレイヤーフォルダーを分けています。まずはリボンから塗っていきましょう。



❶リボンの影を入れる

レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」で、不透明度66％です。【A.21】を「Gペン」ツールでちょっと大雑把に影を入れています。



❷皺の影を追加する

スカートやシャツと同じように、皺の影を入れます。影のレイヤーのまま同じ色で加筆しています。

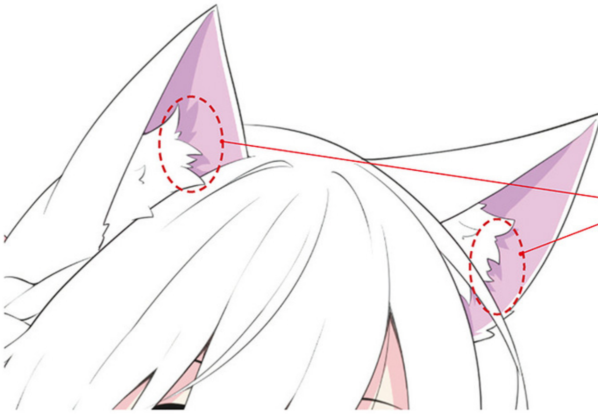
【A.21】影
H:214 S:44％ V:86％



❸ハイライトを入れる

レイヤー合成モード「通常」、不透明度50％で、光のあたる縁にハイライトを入れます。【A.04】を「Gペン」ツールで入れています。

【A.04】ハイライト
H:0 S:0％ V:100％

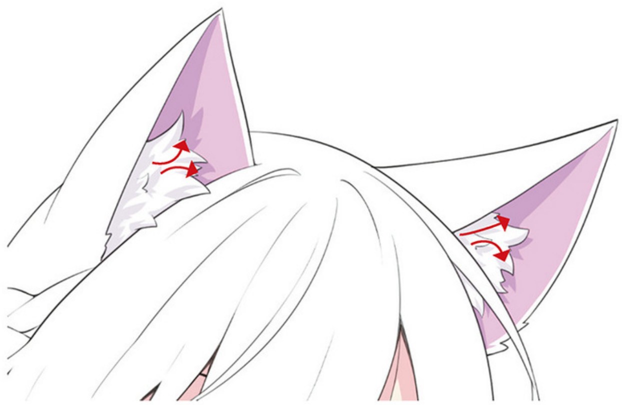


ここは、落ち影では入らないところなのですが、見え方がよくなるので、あえて塗っています。

【A.20】影
H:226 S:10% V:88%

❹猫耳の中の影を塗る

レイヤー合成モード「乗算」で、耳の中の影を【A.20】で塗ります。落ち影では入らないところにも、少し入れています。入れた方がそれらしく見え、単調な塗りにならずにすみます。影のデフォルメという感じです。



❺猫耳の中の毛の部分に影を入れる

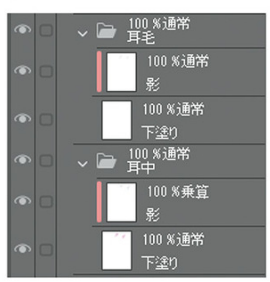
レイヤー合成モード「通常」で、【A.22】を立体感が出るように塗ります。立体感をだすには、少し細かめに影を入れつつ、影の方向が一定にならないようにするとよいでしょう。

【A.22】毛の影
H:295 S:5% V:91%

❖リボンのレイヤー構造



❖猫耳のレイヤー構造

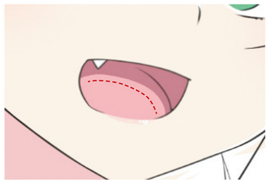


2 04 表情を塗ってキャラクターを仕上げていく

キャラクターの肌や服などを塗ってきました。ここからは目や髪など、キャラクターの表情につながる部分を塗っていきましょう。

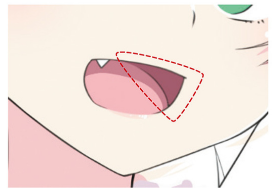
✣口や目を塗っていく

　キャラクターのイメージが大きく変わるのが目や口、髪の毛といった部分になります。とくに目は印象が強くなる部分ですから、丁寧に塗っていきましょう。



❶口の中の影を塗る

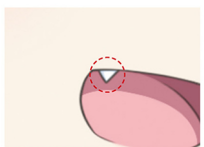
レイヤー合成モード「乗算」で、口の中の影を、「Gペン」ツールを使い【A.23】で塗ります。舌はなだらかな弧を描いていますので、直線的にならないように入れます。



❷舌よりも奥に影を追記する

レイヤー合成モード「乗算」で、舌よりも奥の部分に追加で同じ【A.23】を重ねて塗ります。

【A.23】舌の影
H:321 S:14% V:75%



❸八重歯を塗る

レイヤー合成モード「通常」で、八重歯に少し落ち影を入れます。とても小さくほとんど見えないところですが、【A.24】で塗っています。

【A.24】八重歯の影
H:223 S:12% V:94%



【A.25】白目の影
H:335 S:12% V:92%

❹白目に影を入れる

髪のレイヤーを非表示にすると塗りやすいです。レイヤー合成モード「通常」で、【A.25】を弧を描くように白目の上部に塗っています。



❺瞳孔を描く

ここからは瞳のレイヤーフォルダーです。レイヤー合成モード「乗算」で、「Gペン」ツールを使い、瞳孔を【A.26】で描きます。今回は猫耳キャラなので、猫のように縦長の瞳孔にしました。

【A.26】瞳孔
H:242 S:24% V:55%



【A.27】光彩
H:103 S:21% V:84%

❻瞳の光彩を入れる

レイヤー合成モード「通常」で、色は【A.27】です。瞳孔の下半分くらいを目安に「Gペン」ツールでぐるっと、大きさや間隔が一定にならないように入れます。



【A.26】影
H:242 S:24% V:55%

❼瞳に影を入れる

レイヤー合成モード「乗算」で、色は【A.26】です。瞳をぐるっと回るように入れます。上部の落ち影は白目の影と角度や向きを合わせるとよりよくなります。



❽瞳の上部に影のグラデーションを入れる

レイヤー合成モード「乗算」で、瞳の上半分に「エアブラシ」ツールであまり濃くなりすぎないように入れます。色は影と同じ【A.26】です。



【A.28】ハイライトのグラデーション
H:41 S:60% V:100%

❾瞳の下部にグラデーションでハイライトを入れる

レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で、【A.28】の色を、瞳の下部に綺麗なグラデーションになるように入れます。



❿瞳の色味を追加する

レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」です。瞳の色味を追加するのに、瞳の上部に「エアブラシ」ツールで、【A.29】をグラデーションで入れます。



グラデーションを入れすぎると、このように色が飛んでしまうので注意しましょう。

【A.29】色味の追加グラデーション
H:201 S:100% V:100%



【A.04】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

⓫瞳の上下に薄いハイライトを入れる

レイヤー合成モード「通常」、不透明度25％で、瞳に反射するハイライトを上下に入れます。色は【A.04】です。

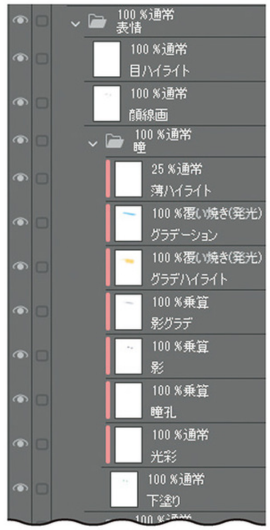


⓬瞳にキラキラ感をだす

表情の一番上にレイヤー合成モード「通常」で、キラキラ感をだすハイライトを入れます。「Gペン」ツールで大小さまざまな大きさで入れています。色は【A.04】です。一定の大きさにしないほうが、瞳のキラキラ感は増します。

❖表情（口と目）のレイヤー構造

口と目は、「表情」レイヤーフォルダーの中に、それぞれ下塗りで分けたレイヤーごとにフォルダーを作って塗っています。





髪を塗っていく

続いて髪を塗っていきます。髪もキャラクターの印象を大きく左右するところですから、しっかりと塗っていきましょう。



memo

後ろ髪から塗る理由は、後ろ側に先に影を入れることで、前後の立体感をだすことができるからです。そのため、髪の毛全体を立体的に塗るアシストになります。必須ではありませんが、おすすめの方法です。

❶後ろ髪に大雑把に影を入れる

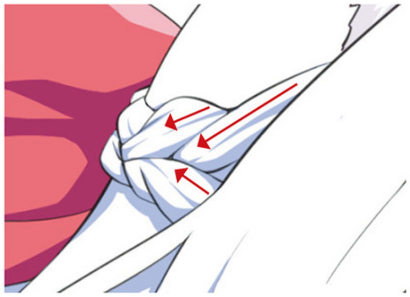
まずは後ろ髪の影を大雑把に入れていきます。レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」で、「Gペン」ツールを使い、色は【A.30】です。

【A.30】影
H:231 S:25% V:85%



❷後ろ髪の影を追加する

同じレイヤーで後ろ髪の塗れていなかった影を追加していきます。



❸髪の編み込みの影を入れる

同じ影のレイヤーで、編み込み部分の影を塗ります。服の皺と同じように影を入れると、編み込みらしく見えます。



❹頭頂部の影を塗る

同じ影のレイヤーで、頭頂部の影も入れます。髪の生え際を意識して、髪の毛が流れているように影を入れます。



❺前髪の影を入れる

影のレイヤーに前髪の影を追加します。前髪の影はあまり厚ぼったく入れず、少し細い影をシンプルに入れるくらいにしています。髪の流れに沿って塗ります。



❻グラデーションで影を入れる

レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」で、グラデーションの影を入れます。これで髪の毛に軽い立体感を表現できます。色は【A.31】です。



グラデーションの影を入れた領域を赤色で表現しました。

【A.31】グラデーションの影
H:231 S:14% V:75%



「エアブラシ」ツールで色を入れた領域を、赤色で表現しています。



【A.32】スクリーンで入れる色
H:191 S:39% V:100%

❼後ろ髪の影の色を落とす

レイヤー合成モード「スクリーン」で、「エアブラシ」ツールを使い、【A.32】を大雑把に入れて影の色を落としています。

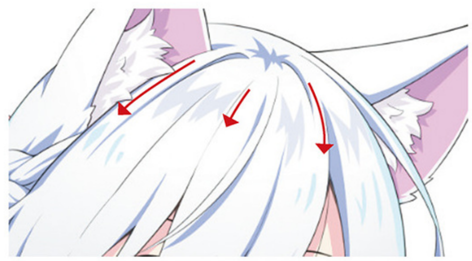


【A.33】ハイライト
H:193 S:19% V:99%

❽髪にハイライトを入れる

レイヤー合成モード「通常」です。髪が白いのでハイライトは【A.33】を使い、「Gペン」ツールで頭をグルッと一周するように入れます。

【A.30】影
H:231 S:25% V:85%



❾髪の艶を表現する影を入れる

頭頂部付近に影を置いて髪のツヤを表現します。レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」、不透明度33％です。【A.30】をMやNを描くように入れます。髪の毛の流れに縦を合わせると自然に見えます。



赤い部分が「エアブラシ」ツールで塗ったところです。



【A.34】エアブラシで入れる色
H:359 S:60% V:100%

❿髪に肌の透かし処理をする

レイヤー合成モード「スクリーン」、不透明度35％です。【A.34】を「エアブラシ」ツールで入れます。

▶髪に目の透かし処理を行う

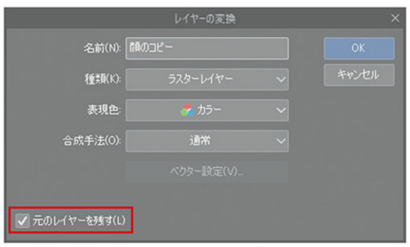
ここまでの髪のレイヤー構造は右図のようになっています。髪の最後に、せっかくなので、目を髪の毛から透かせる処理を追加しておきましょう。

口や目を塗った「表情」レイヤーフォルダーを選択し、メニューから「レイヤー」→「レイヤーの変換」を選択してください。「レイヤーの変換」ダイアログボックスが開きますので、「顔のコピー」と名前をつけて、「元のレイヤーを残す」のチェックボックスにチェックを入れて「OK」を押します。これで「顔のコピー」レイヤーが作成されます。

この「顔のコピー」レイヤーを、線画レイヤーとここまで塗ってきたレイヤーを収めている「着彩」レイヤーフォルダーの間に移動してください。移動したらレイヤーの不透明度を15%に変更します。



❖髪のレイヤー構造



❖「レイヤーの変換」ダイアログボックス

ここではレイヤー名を「顔のコピー」としていますが、名前はわかりやすければ大丈夫です。「元のレイヤーを残す」には必ずチェックを入れてください。



❖作成したレイヤーを線画レイヤーの下に移動

作成したレイヤーは、線画レイヤーの下に移動して、不透明度を15%に指定します。





❖髪に目の透かし処理を行う前（左）とあと（右）



❖キャラクターのアニメ塗りの完成

2

05 背景を仕上げて イラストを完成する

キャラクターのアニメ塗りはできました。イラストとして完成するのに背景も追加しておきましょう。ここでは、簡単に背景を仕上げる方法を紹介します。

地面と空の下塗り

今回のキャラクターの背景は、夏の太陽の下、学校の屋上のフェンス際に座っているイメージです。描くのが大変そうですが、プリセットのオブジェクトを使えば簡単に描くことができます。

まずは、下塗りから行っておきます。座っているところを地面としていますが、屋上のコンクリートに座っているように描いています。下塗りのレイヤーについては、「背景」レイヤーフォルダーを作り、その中に「地面」レイヤーフォルダーと「空」レイヤーフォルダーを作り、それぞれの下塗りレイヤーを入れています。



▶地面と空の下塗り

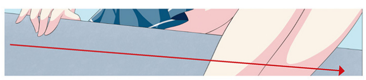
地面（コンクリート）を【A.35】、空を【A.36】で下塗りします。

【A.35】地面
H:217 S:14% V:83%

【A.36】空
H:193 S:30% V:100%

地面を塗っていく

まずは、キャラクターの座っている地面（コンクリート）から塗っていきます。



【A.37】ドライガッシュで入れる色
H:0 S:0% V:80%

❶コンクリートの質感を出す

レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」で不透明度50%です。「筆」ツールの「厚塗り」にある「ドライガッシュ」ツールを使います。【A.37】の色で、横方向に軽くなぞると、簡単にコンクリートのような質感をだすことができます。



【A.15】影
H:242 S:14% V:75%

❷足元と手の影を入れる

レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」で、配布している「なじませ筆」ツールで足元と手の影を入れます。色は【A.15】です。

❖地面のレイヤー構造





❸グラデーションで影を追加する

レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」で、「エアブラシ」ツールを使って、半分より下あたりに軽く影を追加します。影の色は同じ【A.15】です。



【A.38】ハイライト
H:53 S:20% V:100%

❹ハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」で、「なじませ筆」ツールで縁を軽くなぞるようにハイライトを入れます。色は【A.38】です。



【A.39】オーバーレイで入れる色
H:194 S:36% V:99%

❺オーバーレイで空に合わせた色に軽く変化させる

レイヤー合成モードは「オーバーレイ」です。空の色に合わせるために、【A.39】を「エアブラシ」ツールで軽く入れて色を変化させます。

✣フェンスを配置する

キャラクターの背景にフェンスを用意しようと思います。ここでは、CLIP STUDIO PAINT PROのプリセットの素材を使い、簡単に仕上げてみます。

▶プリセット素材のフェンスを配置する

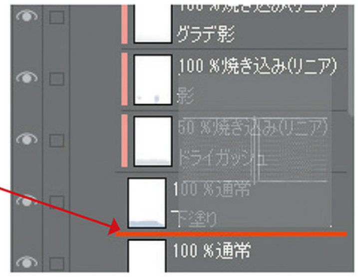
CLIP STUDIO PAINT PROのメニューで、「ウィンドウ」→「素材」→「素材［建物］」を選択するか、「素材」パレットで、「すべての素材」→「画像素材」→「イラスト」→「建物」を選択します。ここでは、素材の中にある「フェンス2」を利用することにします。

「フェンス2」を、先ほど塗った「レイヤー」パレットの地面のレイヤーの下にドラッグ＆ドロップで追加すると、「フェンス2」のレイヤーが登録さます。

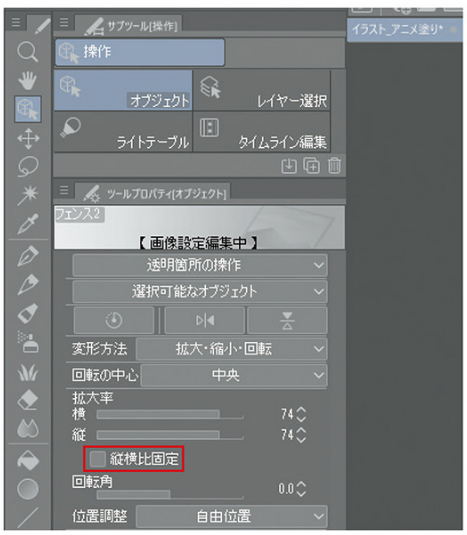
このフェンスを背景に合うように変形するのですが、そのままの設定ではうまく変形させることができません。変形するときには、「ツール」の「操作」ツール→「オブジェクト」を選択し、「ツールプロパティ［オブジェクト］」にある「縦横比固定」のチェックを外してください。これで、素材オブジェクトの自由な変形が可能になります。背景に合わせて「フェンス2」を変形させましょう。



❖プリセット素材のフェンス２を追加する



プリセットの素材である「フェンス2」を、地面のレイヤーの下にドラッグ＆ドロップで追加します。

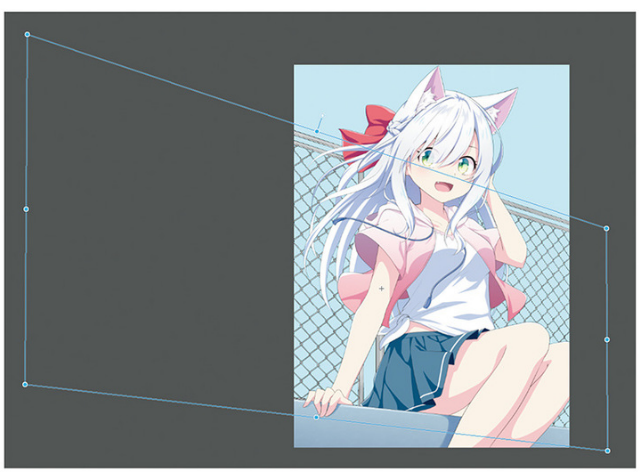


❖フェンス２を自由に変形できるようにする

「ツール」の「操作」ツール➡「オブジェクト」を選択し、「ツールプロパティ［オブジェクト］」パレットにある「縦横比固定」のチェックを外します。

memo

「フェンス2」などのプリセットの素材は、CLIP STUDIO PAINT PROのインストール時にダウンロードするかどうかを確認されます。ダウンロードしていないなら、CLIP STUDIOのツールボタンで「設定」➡「追加素材をいますぐダウンロードする」を選択して、ダウンロードできます。



❖フェンス２を背景に合わせて配置する

自由に変形できるようにしたら、キャラクターと、地面（コンクリート）や空の背景に合わせてフェンスを変形して配置します。

▶フェンスのオブジェクトを線画にする

フェンスのオブジェクトの配置ができたら、このオブジェクトから線画を作っていきます。

まず、「フェンス2」レイヤーを選択したまま、「レイヤープロパティ」パレットの「減色表示」をクリックしてください。これでフェンスがモノクロ状態に変化します。変化を確認したら「フェンス2」レイヤーを選択して、右クリック→「レイヤーを複製」を実行します。すると「フェンス2」レイヤーの上に「フェンス2のコピー」レイヤーが作成されます。この「フェンス2のコピー」レイヤーを選択して、右クリック→「ラスタライズ」を実行してラスタライズします。ラスタライズした「フェンス2のコピー」レイヤーを選択した状態で、メニューから「編集」→「輝度を透明度に変換」を実行すると、線画だけが抽出できます。

線画にできたところで、背景の中でフェンスの線に違和感が出ないように色を変更しておきましょう。線画にした「フェンス2のコピー」レイヤーを選択した状態で、色は【A.40】を選択し、メニューから「編集」→「線の色を描画色に変更」を実行して、線画の色を変えておきます。

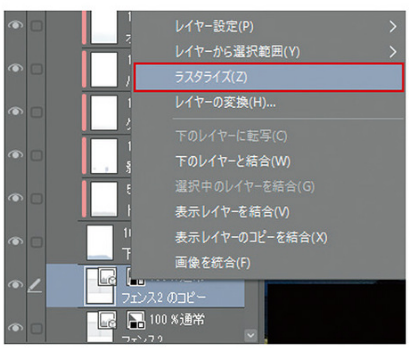


❖「フェンス 2」レイヤーをモノクロにする

「フェンス2」レイヤーを選択して、「レイヤープロパティ」パレットの「減色表示」をクリックすると、右図のようにフェンスがモノクロ状態に変わります。



❖「フェンス 2 のコピー」レイヤーをラスタライズして線画にする





複製した「フェンス2のコピー」レイヤーを選択して、右クリック→「ラスタライズ」を実行します。すると上の図のようなレイヤー状態になります。この状態で「フェンス2のコピー」レイヤーを選択したままメニューで「編集」→「輝度を透明度に変換」を実行すると、線画だけが抽出でき、線画のレイヤーとなります。

❖「フェンス 2 のコピー」レイヤーの描画色を変える

線画の線の色が、背景の中で自然に見えるように色を変更しておきます。線画のレイヤーである「フェンスの2のコピー」レイヤーを選んだ状態で、描画色で【A.40】を選択します。そしてメニューから「編集」→「線の色を描画色に変更」を実行して変更します。右図は線画の色を変えた状態です。

【A.40】線画の色
H:221 S:52% V:54%



▶フェンスを塗る

もとの「フェンス2」レイヤーと線画の「フェンス2のコピー」レイヤーができました。ここからはもとの「フェンス2」レイヤーにクリッピングしながら塗っていきましょう。ただ、手順❷だけは、線画の「フェンス2のコピー」レイヤーにもクリッピングしてレイヤーを追加することに注意してください。



❶グラデーションの影を入れる

レイヤー合成モードは「焼き込み(リニア)」で不透明度33%です。「エアブラシ」ツールで、【A.20】をグラデーションで入れていきます。

【A.20】グラデーションの影
H:226 S:10% V:88%



塗る領域を赤で表示しています。下のほうを濃く入れています。



❷フェンスに色を入れる

レイヤー合成モードは「オーバーレイ」でフェンスに色を入れます。右図のように全体を【A.41】で塗り、下の濃い部分を【A.42】で「エアブラシ」ツールを使って塗っています。
このとき、線画の「フェンス2のコピー」レイヤーもクリッピングして、レイヤー合成モード「スクリーン」、不透明度36%で同じ塗りを入れています。

【A.41】全体の色
H:201 S:38% V:100%

【A.42】濃い部分の色
H:201 S:87% V:100%



この色の塗りは、もとの「フェンス2」レイヤー、線画の「フェンス2のコピー」レイヤーにそれぞれクリッピングして入れています。



【A.15】影
H:242 S:14% V:75%

❸フェンスの支柱や交差部分に影を入れる

レイヤー合成モードは「焼き込み(リニア)」で、フェンスの交差部分や支柱に、「Gペン」ツールを使って影を入れていきます。色は【A.15】です。





ハイライトを入れた部分を赤色で示しています。

【A.04】ハイライト
H:0 **S:**0% **V:**100%

❹ハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」で、不透明度20%です。「Gペン」ツールを使い、【A.04】のハイライトを入れます。

❖フェンスのレイヤー構造

ここまでのレイヤーを「フェンス」レイヤーフォルダーにまとめています。



街を追加する

フェンスだけでは物足りないので、フェンスの向こうにビル群が見えるようにします。先ほどの「フェンス2」と同じところにあったプリセット素材の「街_透過」オブジェクトを使います。

「フェンス2」と同じように「街_透過」オブジェクトをフェンスのレイヤーの下にドラッグ＆ドロップで登録して設定していきます。縦横比の固定を外して地面やフェンスに合わせて変形して配置します。

そのままではビルの色が濃く、遠近感も乏しい感じがするので、遠くにあるものをぼかす空気遠近法を使って遠近感をだすようにします。レイヤー合成モード「スクリーン」で、下から上へのグラデーションで色を薄く、空気感をだしています。色は上から【A.43】【A.44】【A.45】を塗っています。



❖「街 _ 透過」オブジェクトを配置する

プリセット素材の「街_透過」オブジェクトを、フェンスのレイヤーの下にドラッグ＆ドロップで登録して、地面やフェンスに合わせて配置します。



❖遠近感がでるグラデーションを作成

レイヤー合成モード「スクリーン」のレイヤーで、下からのグラデーションで空気感をだします。

【A.43】グラデーションの上
H:222 S:100% V:100%

【A.44】グラデーションの中
H:217 S:47% V:100%

【A.45】グラデーションの下
H:209 S:66% V:100%



❖スクリーンでグラデーションを入れた街

❖街のレイヤー構造



✣空を塗る

最後に空を塗っていきます。空はグラデーションで夏らしい青い色を重ねていき、雲も重なるようにして遠近感をだしています。雲は配布ツールの「雲」ブラシを使えば、簡単にそれらしく描けます。空はすべてレイヤー合成モード「通常」で、クリッピングの必要はありません。



❶薄いグラデーションを入れる

薄い青の【A.46】を、真ん中より下あたりから右上に向けてグラデーションとして塗ります。

【A.46】薄い空
H:189 S:54% V:100%



❷少し濃いグラデーションを追加

【A.47】の鮮やかな藍色のグラデーションを真ん中あたりから右上に向けて追加します。

【A.47】少し濃い空
H:213 S:78% V:75%



❸さらに濃いグラデーションを追加

【A.48】のさらに濃いグラデーションを真ん中より上から右上に向けて追加します。

【A.48】さらに濃い空
H:233 S:80% V:61%

TOPIC

「雲」ブラシを使う

ダウンロード配布しているペン・ブラシツールの「雲」ブラシを使えば、右図のような雲を簡単に描くことができます。「雲」ブラシは大小さまざまな雲が描けるブラシを用意しているので、試しながら描きやすいものを使ってください。



❖「雲」ブラシで描いた雲の例



❹薄く雲を入れる

【A.49】を「雲」ブラシで、大雑把にスタンプを押す要領で入れます。

【A.49】薄く入れる雲
H:203 S:50% V:100%



❺もう少し薄い色の雲を入れる

【A.50】で、もう少し薄めの色合いの雲を、先ほどより少ない割合で追加します。

【A.50】追加する雲
H:204 S:23% V:100%



❻さらに明るい雲を追加する

【A.04】で、一番明るいメインの雲を追加で入れることで、夏空らしくします。これで背景が完成しました。

【A.04】メインの雲
H:0 S:0% V:100%



❖空のレイヤー構造



❖背景を入れて完成したアニメ塗りキャラクターイラスト

Chapter 3

ブラシ塗りでキャラクターを塗る

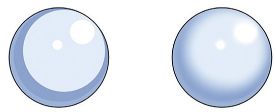
3 01 ブラシ塗りのキャラクターの準備

ブラシ塗りのキャラクターを準備していきます。この節では、ラフから線画、下塗りまでを順を追って紹介しておきます。

ブラシ塗りについて

ブラシ塗りは、アニメ塗りを基本とした派生の塗り方です。ぼかしやグラデーションなどで色を加える点が特徴で、主にゲームやライトノベルなどの挿絵に多く見られる塗り方です。前章のアニメ塗りの単調な塗り方と比較すると、影やハイライトに濃淡表現が追加されている、といったところが大きな違いとなります。

ここでは、筆者がよく使うブラシ塗りの手順を解説していきます。



❖アニメ塗り（左）とブラシ塗り（右）で着色した球体

２章のアニメ塗りと同じように球体をブラシ塗りで表現してみました。アニメ塗りの球体と比較すると、ふわっとした柔らかい塗りになっているのが特徴です。

このように、影やハイライトがアニメ塗りより滑らかに仕上がる手法でキャラクターを塗っていきます。

▶キャラクターと使用ペン・ブラシについて

ブラシ塗りの作例のキャラクターです。部屋の中でドリンクを飲んでいる女の子で、ちょっとおとなし目で、服装は春を意識しています。

ブラシ塗りに使用している主なペン・ブラシは、プリセットとダウンロードで配布している次のものです。

- **プリセット**
  - **「マーカー」ツール**
  - **「Gペン」ツール**
  - **「エアブラシ」ツール**
  - **「塗りつぶし」ツール**
  - **「ぼかし」ツール**
  - **「ガッシュ細筆」ツール**
- **配布**
  - **「なじませ筆」ツール**
  - **「なじませ筆（先端細）」ツール**



❖ブラシ塗りの作例キャラクター

✣ラフを描く

アニメ塗りと同じように、ブラシ塗りの作例キャラクターのラフから線画までの工程の流れを、簡単に紹介しておきます。

▶素体を描く

部屋の中でドリンクをストローで飲んでる感じにしようと考えて、素体のポーズを描いています。素体の形をきちんと取ることによって、服を着せても破綻のないキャラクターを描くことができます。

マーカーや鉛筆ツールなどを使用して、線自体はとくに整えずに大雑把に描いています。また、2章でも書きましたが、素体のポーズに悩むようであれば、CLIP STUDIO PAINTの3Dデッサン人形など、参考になるものをどんどん使っていきましょう。



❖ポーズを考えて素体を描く

▶素体に表情や髪、服を描いていく

ポーズをつけた素体に表情や服などを描いていきましょう。



❶顔の表情を描く

顔の表情を決めます。飲み物をストローで飲んでいる感じで、顔はこちらを向いてるようにしました。



❷前髪を描いていく

前髪を少しボリューム感を出しつつ描いています。ちょっと癖毛な感じの跳ね毛を前髪のつけ根の頭頂部に入れています。



❸後ろ髪を描く

続けて後ろ髪部分を描いていきます。シンプルに腰あたりまでのロングヘアーにしました。好みでポニーテールなどにしてもよいと思いますが、今回は塗りやすくスタンダードなロングでいきます。



❹服を描く

フリフリとしたスカートに、ティアードフリルのシャツ、春に着るような軽いアウターを羽織ったシンプルな服装にしました。少し胸元を開けて、ラフな感じをだせればいいな、と思いました。

▶背景のラフを描き、細かな部分を追記する

今回はキャラクターだけでなく、部屋の背景のラフも描いておきます。そして線画に入る前に、ラフをもう一度チェックして、線画が描きやすいように追記しました。



❶背景のラフを描く

コンセプトを部屋の中にしたので、窓際付近に座っていることにして、ガラステーブルを配置しました。キャラクターの雰囲気と合っているかどうかを考え、小物としてクッションや本がチラッと見えるように配置しています。



❷わかりにくい部分を加筆する

最後にラフを見直し、線画にするのにわかりにくい部分の詳細を追記します。赤の線で示した、飲み物を持っている手、スカート、目に加筆して、線画を描きやすくしています。これでラフは完成です。

✣線画を描く

線画の基本は2章と同じです。「Gペン」ツールを使って、丁寧にキャラクターの線画から描いていきます。ペンの太さは5pxで作画しています。

キャラクターを描くときには、髪の毛の先など、線を細くする部分を考えながら描いていきましょう。

●【B.01】線画の色
H:0 S:14% V:9%



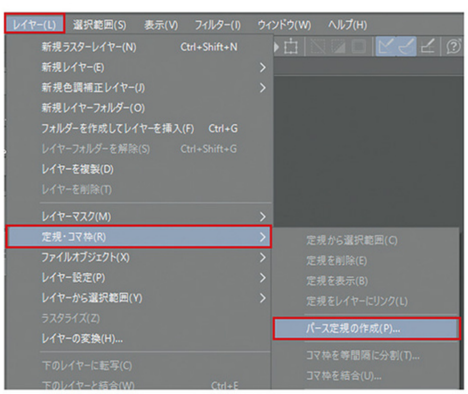
❖キャラクターの線画

▶パース定規を使って背景が歪まないようにする

キャラクターの線画ができたら、今回は背景の線画も描いていきます。2章ではプリセットの素材を使いましたが、今回は描いていきます。背景は室内ですので、パースの目安になるようにパース定規を使うようにします。

パース定規を使うには、メニューの「レイヤー」→「定規・コマ枠」→「パース定規の作成」を選択します。「パース定規の作成」ダイアログボックスが開くので、ここではタイプを「1点透視」にして、「レイヤーを新規作成」にチェックを入れて「OK」をクリックします。これで、パース定規がキャンバス上に表示され、「パース定規」レイヤーがレイヤー一覧に追加されます。

❖「パース定規」レイヤーを追加



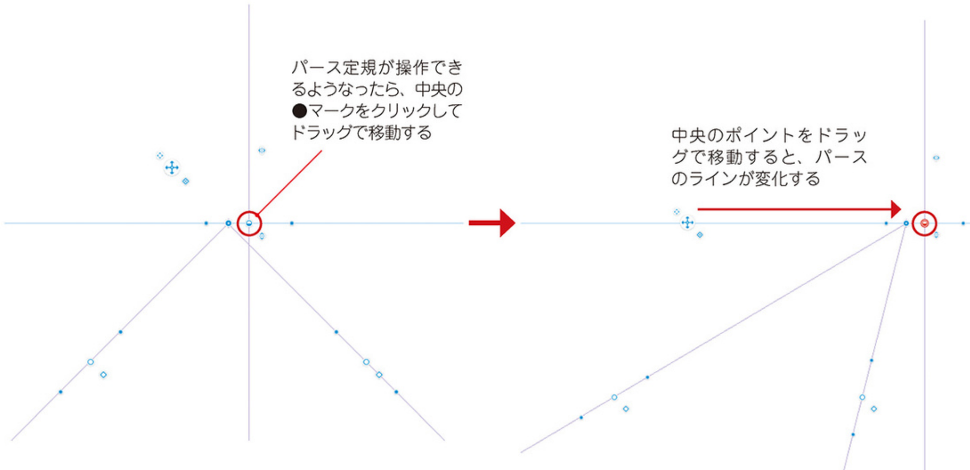


パース定規を使うには、メニューの「レイヤー」→「定規・コマ枠」→「パース定規の作成」を選択し、「パース定規の作成」ダイアログボックスでタイプを「1点透視」、「レイヤーを新規作成」にチェックを入れて「OK」をクリックします。

キャンバス上にパース定規が表示されたら、パースのラインを操作します。「ツール」パレットで「操作」ツールを選択し、「サブツール[操作]」パレットで「オブジェクト」をクリックします。そして、パースのラインのどこでもよいのでクリックすると、ライン上に●マークが表示され、自由に操作できるようになります。もしくは、ライン上を「Ctrl」キーを押しながら左クリックしても操作状態にできます。

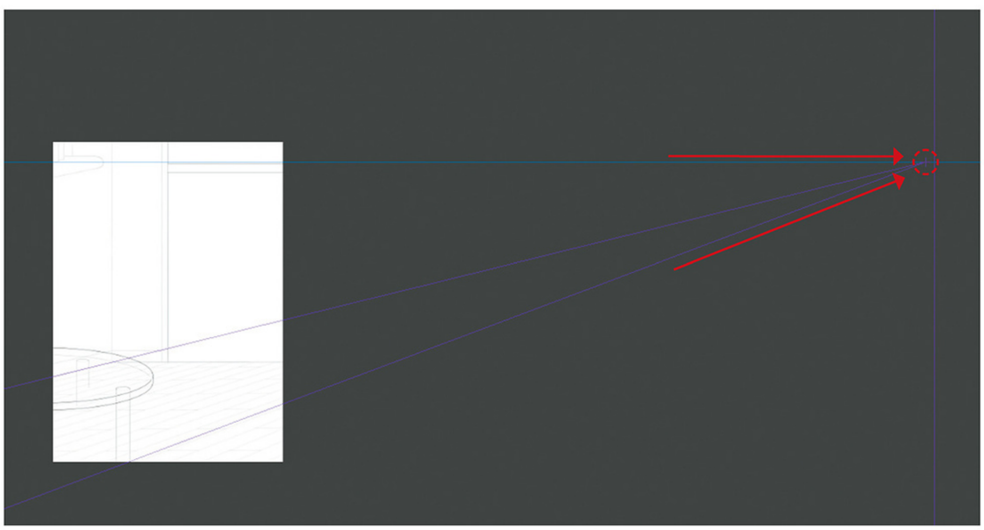
たとえば、次のようにパース線の中央をドラッグして動かすと、パースのラインが動かせます。

❖パース定規の操作方法



それでは、描いた背景のラフに、パース定規のラインを合わせます。これで、パースに合わせた線が描けるようになります。なお、パース定規を使わないときは、「パース定規」レイヤーを非表示にしておきます。パース定規をレイヤーとして追加しておけば、簡単に表示／非表示を切り替えられます。

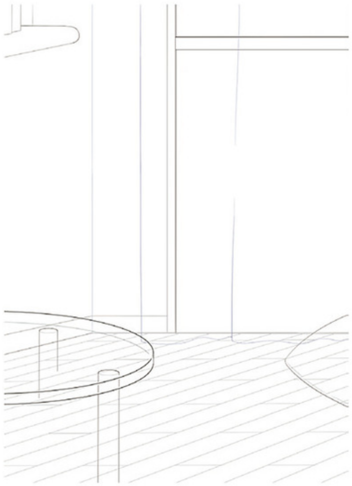
❖パース定規をラフの背景に合わせる



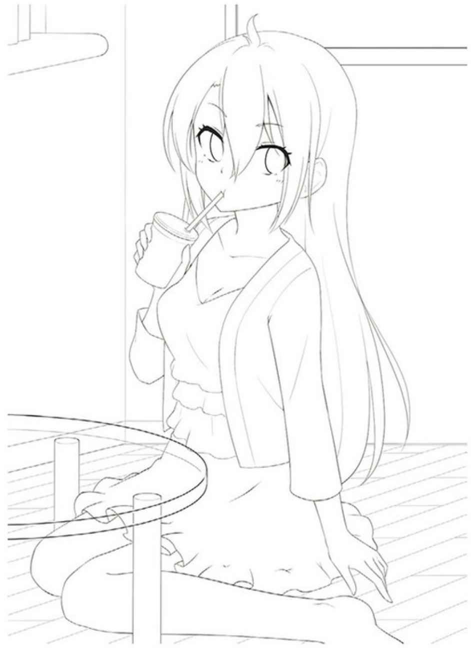
パースに合わせて、ラフから背景の線画を描いていきます。このとき、手前のテーブルの天板、テーブルの脚、クッション、ほかの室内背景は、別々のレイヤーで作画しています。別々のレイヤーにしておくことで、あとで塗るときの塗り分けや半透明などの調整が楽になるからです。

最後に、キャラクターと背景が重なる部分をマスクで消して、線画が完成です。

❖背景の線画



❖キャラクターと合わせて線画の完了



キャラクターと背景で重なる部分は、マスクで消しています。

キャラクターを下塗りする

2-02節で解説した下塗りのコツに注意しながら、キャラクターを下塗りしていきます。背景はまたあとで塗ります。

それぞれのパーツごとにレイヤーを分け、レイヤーフォルダーを作り、レイヤーの重なり順を意識しながら、塗り残しがないようにしっかりと下塗りをしておきます。

【B.02】肌
H:30 S:8% V:100%

【B.03】ドリンク・白目
H:0 S:0% V:100%

【B.04】スカート
H:29 S:11% V:91%

【B.05】シャツ
H:0 S:2% V:100%

【B.06】上着
H:238 S:25% V:48%

【B.07】瞳
H:233 S:42% V:63%

【B.08】髪
H:29 S:20% V:100%



❖下塗りをしたキャラクター

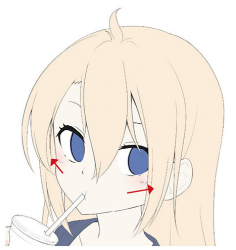
3

02 ブラシ塗りでキャラクターの肌を塗っていく

実際にブラシ塗りをしていきましょう。まずはキャラクターの肌からです。
2章のアニメ塗りよりもかなり塗り重ねていきますので、手順も増えます。

頬と爪を塗る

一番ベースとなる肌周りから塗っていきます。まずは頬と爪から塗ります。肌の下塗りレイヤーの上にクリッピングしたレイヤーを作っていきます。各手順のレイヤーで不透明度の％指定がない場合は、100％（不透明）になるのは2章と同じです。



❶頬の赤みを塗る

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールのサイズを180px程度にして、【B.09】を内側から外側に向かって、色が抜けていくようにふわっと色をのせます。



❷右手の爪を塗る

同じレイヤーを使い、右手の爪を塗っていきます。配布の「なじませ筆」ツールを45px程度で、【B.09】を爪の根元から爪先に向けて塗ります。「なじませ筆」ツールを使うと、綺麗な爪を簡単に塗ることができます。

【B.09】頬・爪
H:335 **S:**46% **V:**100%



❸左手の爪を塗る

同じように左手の爪も塗っていきます。左手の奥側の指先は隠れているので、手前の親指と人差し指の爪を塗ります。

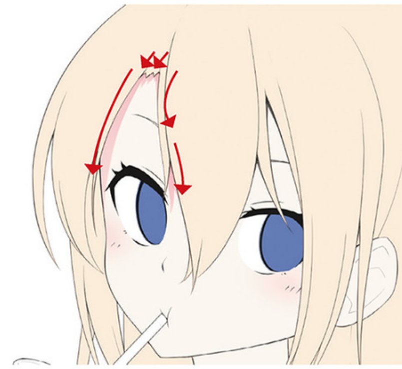
✣肌の影を塗っていく

次に肌に落ちる影を塗っていきます。まずは、髪の毛から顔に落ちる影から順に塗っていきましょう。塗る部分は基本的にアニメ塗りとほぼ同じですが、ブラシ塗りは濃淡表現が重要になります。

❶髪の落ち影を塗る

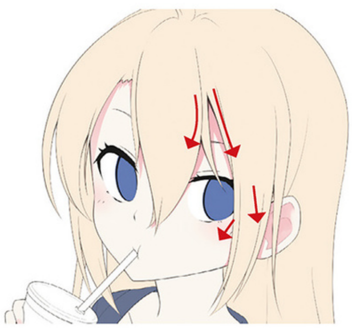
レイヤー合成モードは「通常」です。髪から落ちる影を、髪の毛の流れに合わせて、【B.10】を塗ります。「なじませ筆(先端細)」ツールで75px程度にしています。少しだけ色が抜けるように塗るのがコツです。

【B.10】影
H:358 S:32% V:96%



memo

基本的に塗る位置などは、2章のアニメ塗りと同じ感じで問題ありません。細かい部分は、ブラシサイズを変更しながら塗ります。



❷残りの髪の落ち影を塗る

同じレイヤーで、同じように残りの髪から落ちる影を塗ります。左耳の影も塗っておきます。



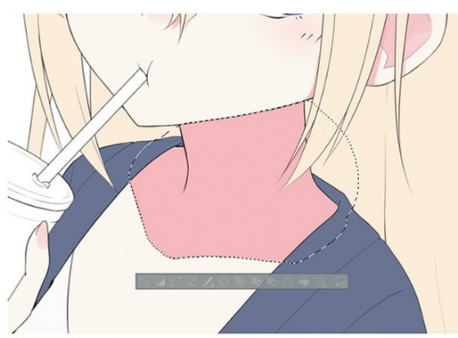
❸鼻の影を塗る

同じ肌の影レイヤーに、「なじませ筆」ツールを100px程度にして軽く色をのせます。角のない菱形になるように塗ると綺麗な影を描くことができます。



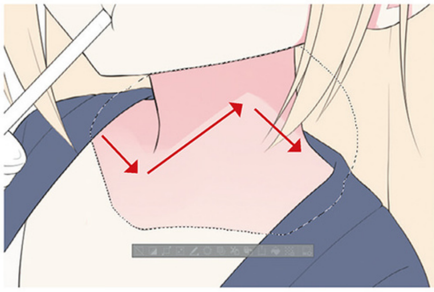
❹首に影を塗る

同じ肌の影レイヤーのまま、顔から落ちる首の影を塗ります。鎖骨ラインより上を、【B.10】で塗りつぶします。



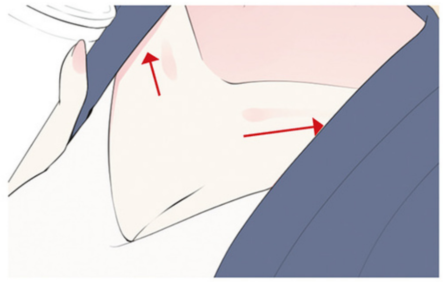
❺塗りつぶした首の影を範囲選択する

塗りつぶした首の影の部分を「範囲選択」ツールで選択します。範囲選択で塗り範囲を限定することで、色のはみ出しや、すでに塗っている部分へ塗りが侵食してしまうことを防ぎます。



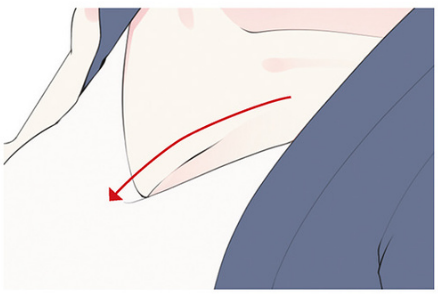
❻透明色で影の形を整える

透明色の「なじませ筆」ツールを250px程度にして、図の矢印の方向に走らせます。顎からの影の形を整えています。



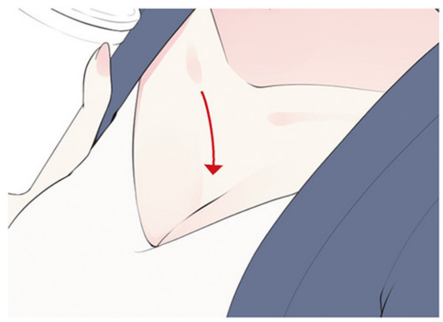
❼鎖骨ラインを塗る

影のレイヤーのまま、鎖骨ラインも「なじませ筆」ツールで内側から外側へ、40px程度で払うように塗ります。色は【B.10】です。



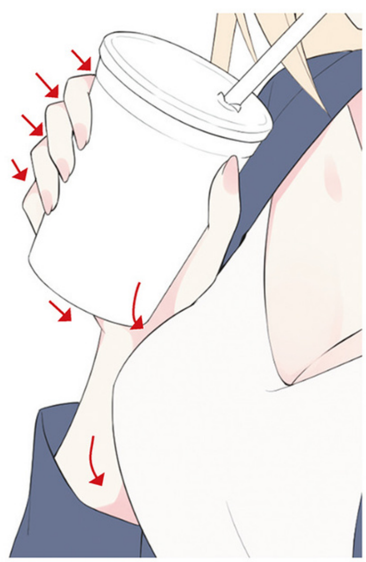
❽服から胸に落ちる影を塗る

服からの落ち影も、同じレイヤーで同時に塗ってしまいます。胸の影は「なじませ筆」ツールを250px程度のサイズにして、筆圧をあまりかけないように上から下方向へ流します。入りは薄く、胸の谷間にいくほど影が濃くなるようにすると、よりそれらしくなります。



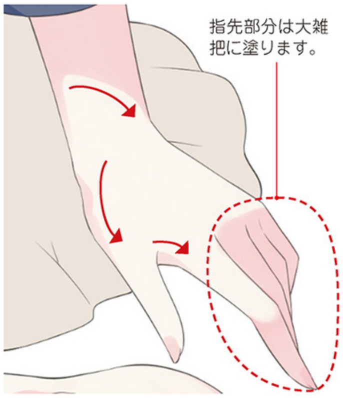
❾反対側の落ちる影も塗る

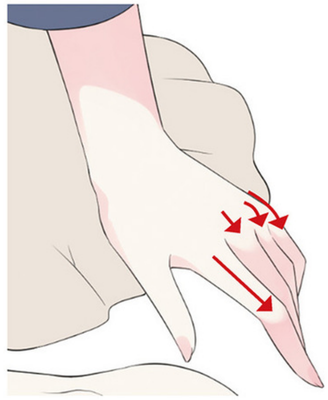
同じ要領で、反対側の胸の影も塗っておきます。



❿飲み物を持つ右手の影を塗る

影のレイヤーのまま、「なじませ筆」ツールで、飲み物を持つ右手の影を塗ります。飲み物から落ちる影や、腕が円柱状だということに気をつけて塗っていきます。



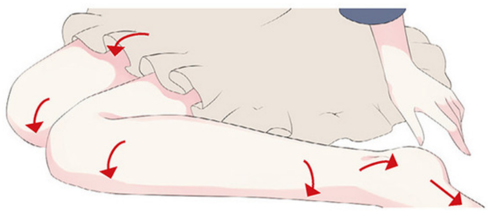


⑪左手の影を塗る

影のレイヤーのまま、左手の影を塗ります。指先はまずは大雑把に塗ります。

⑫指先の影の色を抜いて滑らかにする

透明色の「なじませ筆」ツールを90px程度にして、指の関節あたりまで色を削ります。こうすることで、滑らかに指先の影を描くことができます。



⑬足にスカートから落ちる影を塗る

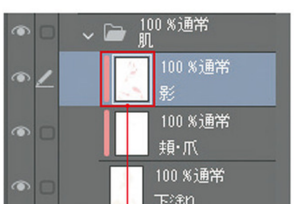
足にもスカートから落ちる影と、足自体の丸みからの影をしっかりと塗ります。

肌の影の色を調整する

基本的な肌の影の塗りが完了しました。ただ、このままでは全体が明るく、とても彩度が高いだけの肌の影になってしまうので、影部分の色を変更します。

肌の影のレイヤーを選択します。レイヤーのサムネイル部分を「Ctrl」キーを押しながら左クリックすると、そのレイヤーに描画されている部分を範囲選択することができます。

❖肌の影のレイヤーの塗りを範囲選択

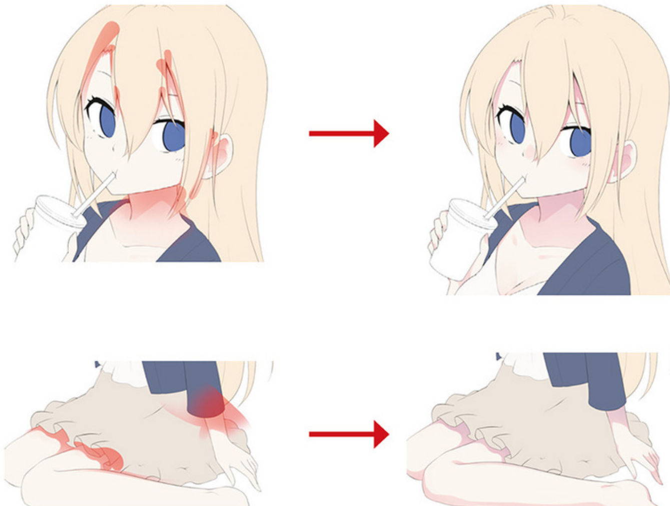


肌の影のレイヤーのサムネイル部分を「Ctrl」キーを押しながら左クリックします。



塗ってきた影の部分が範囲選択されます。

範囲選択をしたら、レイヤー合成モード「通常」で、クリッピングしたレイヤーを作成します。次の図の赤く表示している部分に、「エアブラシ」ツールを使って【B.11】の色をのせていきます。色をのせると、肌の影の色が少し落ち着いた色合いに変化します。ただし、色を濃くしすぎると、真っ青な影になってしまうので、少しだけ色をのせるくらいのニュアンスだと思ってください。

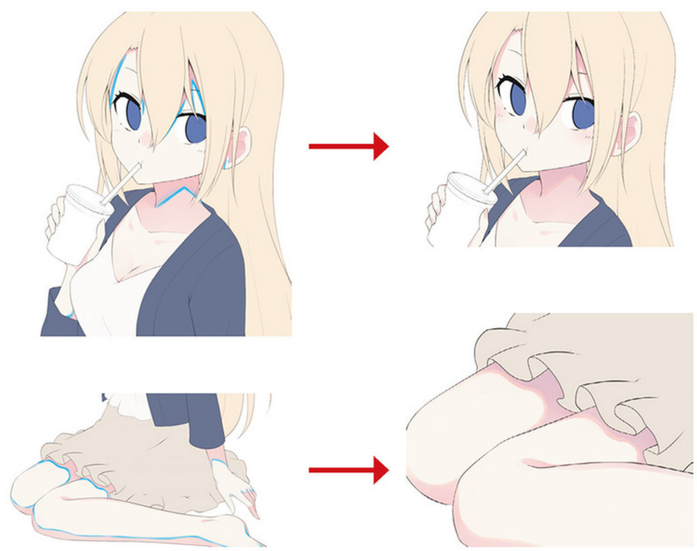


【B.11】影に重ねる色
H:268 **S:**14% **V:**75%

❖赤く表示した部分に少し色をのせる

範囲選択をした状態で、赤く表示している部分に、【B.11】を少しのせるように塗り、肌の影の色を落ち着かせます。

色をのせて彩度が下がった肌影に対して、境界部分の彩度を上げます。レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で新規レイヤーを作成し、影の境界部分を「なじませ筆」ツールでなぞるように【B.12】を塗ります。下の左の図は塗った領域をわかりやすく青で視覚化しています。彩度の低い影の肌の境界を鮮やかにすることで、右の図のように見栄えがよくなります。



【B.12】境界に塗った色
H:16 **S:**100% **V:**100%

❖影の境界部分の彩度を上げる

影の境界部分に【B.12】を塗って、彩度を上げます。左の図の青で示した領域が塗った部分です。右の図のように境界の彩度が鮮やかになり、見栄えがよくなります。

✣肌にハイライトを塗る

影の塗りができたら、肌にハイライトを入れていきます。レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」で、不透明度30％で新規レイヤーを作成し、ハイライトを入れます。



ハイライトを入れたところを青で視覚化しています。

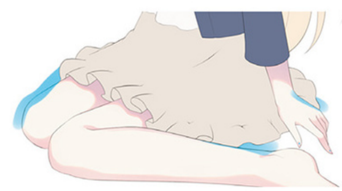


【B.03】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

❶上半身の肌にハイライトを入れる

2章の肌のハイライトと同じように、肌の縁へハイライトを入れます。「なじませ筆」ツールで【B.03】を入れていきます。





ハイライトを入れたところを青で視覚化しています。

❷下半身の肌にハイライトを入れる

そのまま、下半身の肌にもハイライトを入れていきます。



❖肌のレイヤー構造

3

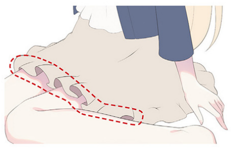
03 キャラクターの服を塗っていく

肌を塗り終えたら、スカートやシャツなどの服を塗っていきましょう。
小物ですが飲み物も塗っていきます。

スカートを塗る

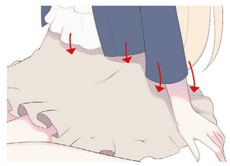
服の中で一番下になるスカートから塗っていきます。

【B.13】影
H:321 S:14% V:75%



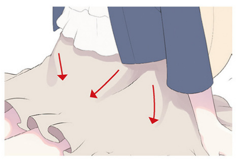
❶フリルの内側を塗る

レイヤー合成モードは「乗算」です。「塗りつぶし」ツールで、フリルの内側を、【B.13】で塗りつぶします。濃淡については気にしなくても問題ありません。



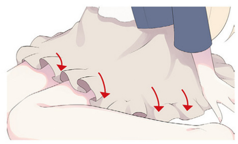
❷シャツや上着、手から落ちる影を塗る

レイヤー合成モードは「乗算」で、「なじませ筆」ツールで、上から落ちる影をしっかりと塗ります。色は【B.13】のままです。



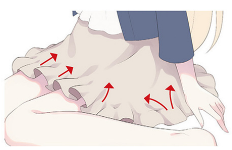
❸スカートの皺を加筆します

同じレイヤーのまま、落ち影を「なじませ筆」ツールで伸ばすようにスカートの皺を加筆します。



❹フリルの影を塗る

同じレイヤーのまま、フリルの影になる部分を凸凹を考えながら塗っていきます。とくに凸凹の部分にはしっかりと影を入れます。



❺フリルからできる皺を加筆します

同じレイヤーのまま、フリルからできる皺を加筆します。





ハイライトを入れた領域を赤で視覚化しています。

❻ハイライトを塗る

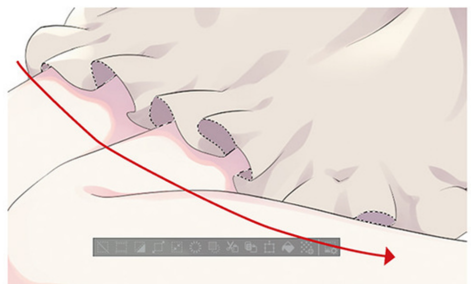
レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」です。「なじませ筆」ツールを使い、【B.14】を皺に沿ってハイライトを入れていきます。

【B.14】ハイライト
H:53 S:20% V:100%



❼フリルの内側を範囲選択する

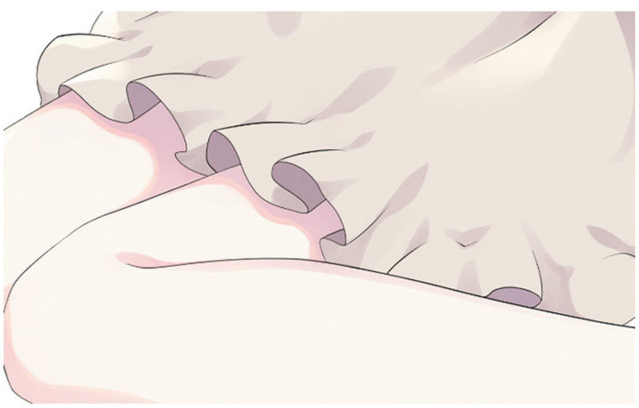
塗りつぶしたフリルの内側の影のレイヤーのサムネイルを「Ctrl」キーを押しながら左クリックして範囲選択します。



❽スクリーンで軽く色を入れる

レイヤー合成モードは「スクリーン」で、「エアブラシ」ツールを使って、【B.15】を軽く図の矢印の方向で入れます。

【B.15】スクリーンで入れる色
H:237 S:35% V:100%



❾スカートの塗りが完成

少し濃すぎた感じになっていたフリルの内側が、下の肌の影と自然な感じになじみました。これでスカートの塗りは完了です。

❖スカートのレイヤー構造



✣シャツを塗る

次にシャツを塗りましょう。ティアードフリルといわれる構造のシャツにしています。下側の段々のフリルに気をつけて塗っていきます。

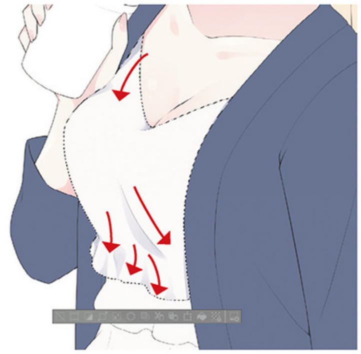


❶シャツの上の領域を範囲指定する

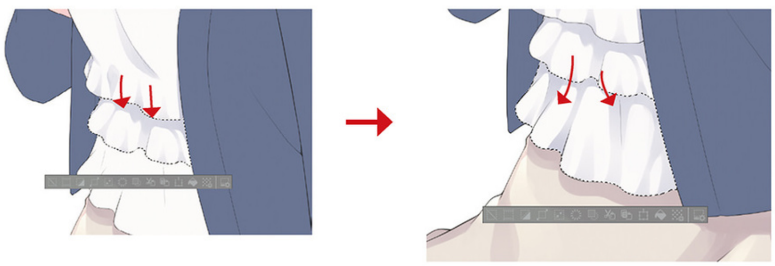
レイヤー合成モードは「乗算」です。フリルの段ごとに順に塗るので、一番上の大きな領域を範囲選択します。

❷影を入れていく

「なじませ筆」ツールを使い、【B.16】で影を入れていきます。スカート同様にフリルの凸凹にしっかりと影を入れます。

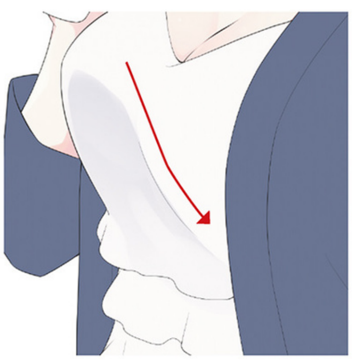


【B.16】影
H:242 S:14% V:75%



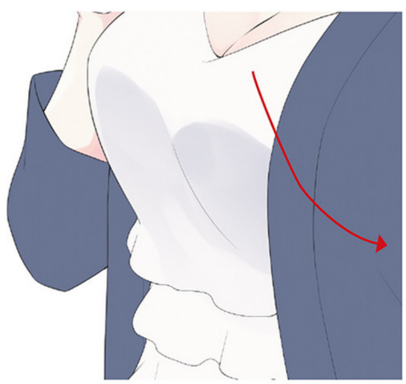
❸２段目と一番下のフリル部分の影を入れる

同じレイヤーのまま、範囲選択を２段目のフリル部分にして影を加筆します。上のフリルから落ちる影もしっかり入れます。２段目を塗ったら、範囲選択を一番下のフリル部分に変更して、同じように影を加筆します。



❹胸の影を入れる

レイヤー合成モードは「乗算」です。このとき、先ほどの影のレイヤーは非表示にしておきます。胸の影を「なじませ筆」ツールで、少しずつ色が抜けていくようにするとよいでしょう。色は【B.16】です。



❺反対側の胸の影を入れる

同じレイヤーのまま、反対側の胸の影も同じように入れます。



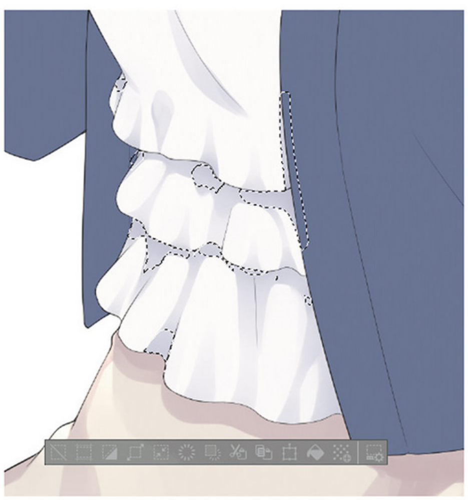
❻胸の間の皺の影を抜く

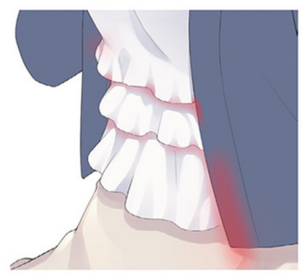
両側の胸の影を入れると、胸の間の皺の影がちょっと不自然になっています。そこで、「なじませ筆」ツールで透明色を矢印方向に入れて影を削ります。



❼非表示にしていた影のレイヤーを表示する

非表示にしていた最初の影のレイヤーを表示し、影の状態を確認します。

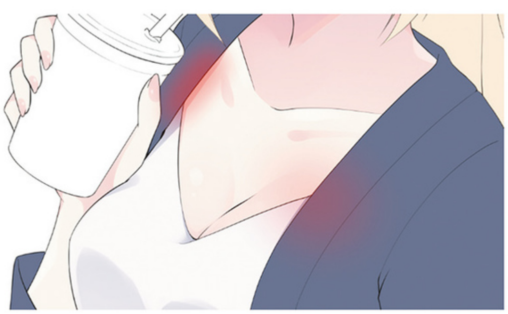




グラデーションを入れた領域を赤で視覚化しました。グラデーションを入れて、布と布の境界をほんの少し濃くしています。

❽影のグラデーションを入れる

レイヤー合成モードは「乗算」で、【B.16】で影のグラデーションを入れます。最初の影のレイヤーの塗り部分を範囲選択し、「エアブラシ」ツールでグラデーションを塗ります。



❾胸の周りにも軽く影を入れる

グラデーションのレイヤーのまま、胸の服あたりにも「エアブラシ」ツールで軽く影を入れます。赤で視覚化した領域に、【B.16】を入れています。



オーバーレイで色を入れた領域を示しています。全体に色味を追加する感じです。



【B.17】オーバーレイの色
H:355 S:44% V:96%

⑩オーバーレイで色を整える

レイヤー合成モードは「オーバーレイ」です。「エアブラシ」ツールを使い、【B.17】を入れていきます。赤みを入れると、色数が増えていい感じに仕上がります。



❖シャツのレイヤー構造

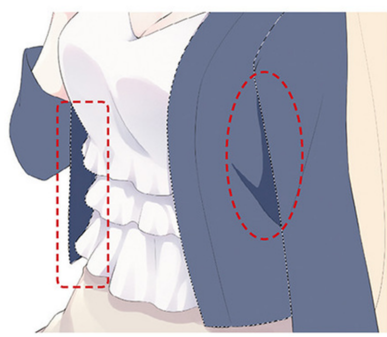
上着（アウター）を塗る

シャツが塗れたら上着を塗っていきます。



❶体部分を範囲選択する

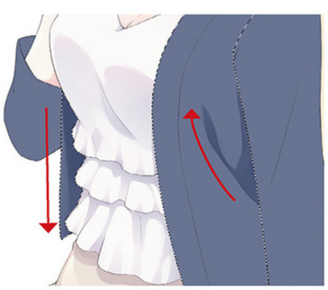
上着は、袖と身体の部分に分けると、とても塗りやすくなります。そこで、クイックマスクを使って、身体の部分を範囲選択します。赤で示した部分が選択した部分です。



❷裏側とわきの下部分の影を塗る

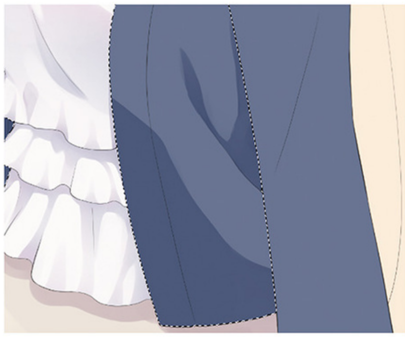
レイヤー合成モードは「乗算」です。右腕の横の内側になる部分と、左腕のわきの下になる部分の影を塗ります。「Gペン」ツールを使って、【B.18】で塗っています。

【B.18】影
H:242 S:15% V:71%



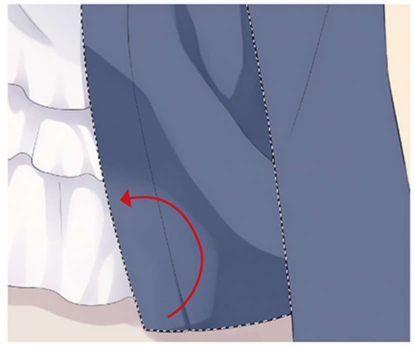
❸影の形を整える

影の形を整えます。透明色の「なじませ筆（先端細）」ツールで、塗った部分を軽くなぞって透かせつつ、影を伸ばしていきます。



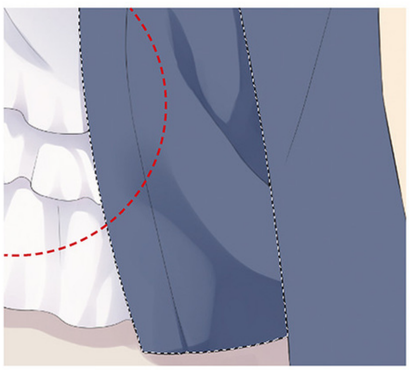
❹下部にざっくりと影を落とす

同じレイヤーで、上着の下部に落ち影を入れます。「Gペン」ツールでざっくりと入れます。



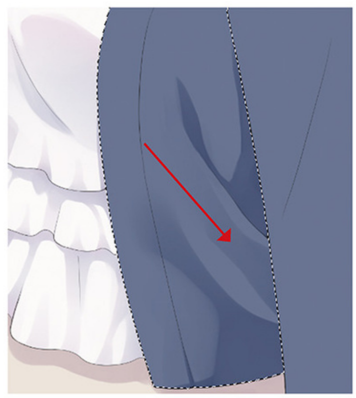
❺下部の影の形を整える

透明色の「なじませ筆（先端細）」ツールで、図の矢印のように削ります。



❻影の上の部分を自然な形にする

上着の下部に入れた影の上の部分は、図の破線を目安に、透明色の「エアブラシ」ツールで影を消して整えます。



❼皺の影を追加する

同じレイヤーのまま、図の矢印方向に「なじませ筆」ツールで皺の影をうっすらと入れます。

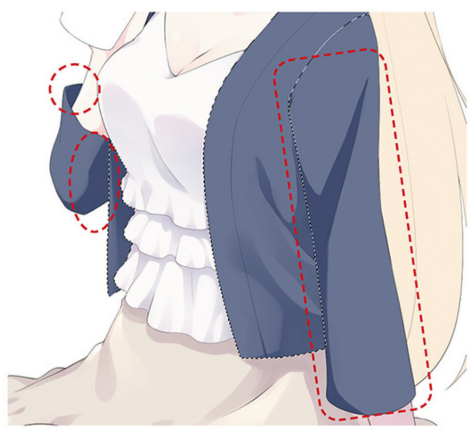


❽選択範囲を反転する

ここまで身体部分を塗り終えたら、選択範囲ランチャーの「選択範囲を反転」ボタンをクリックします。すると、今まで塗れなかった袖が選択範囲になります。

❾袖の影を塗る

レイヤーはそのままで、「Gペン」ツールを使って、ベタ塗りで袖の落ち影、皺の影を塗っていきます。





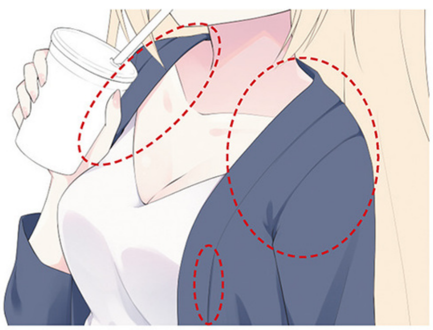
⑩袖の影の形を整える

透明色の「なじませ筆（先端細）」ツールで、影を塗った部分をなぞって薄くして、形を整えます。



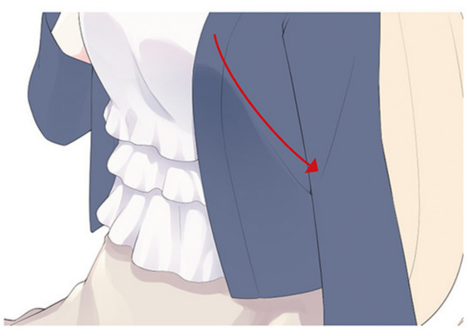
⑪皺の影を加筆する

同じレイヤーのまま、袖の皺の影を加筆していきます。「なじませ筆」ツールで入れます。しっかり入れるところと、うっすら入れるところに注意して入れます。



⑫残りの影を入れていく

影のレイヤーのまま、塗っていなかった残りの影を入れます。「なじませ筆（先端細）」ツールで入れています。



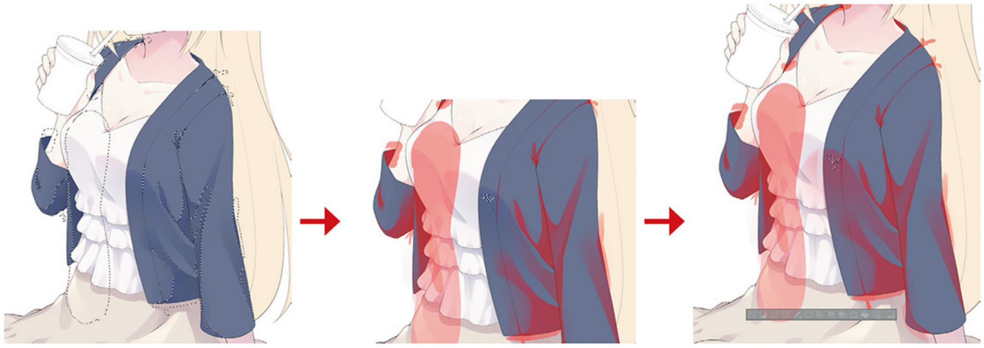
⑬胸の影を入れる

ここまでの影レイヤーはいったん非表示にし、シャツと同じように胸の影を入れます。レイヤー合成モードは「乗算」で、「なじませ筆」ツールでシャツの胸の流れに合わせて、矢印のように抜けていくように塗ります。



⑭影のレイヤーを表示して確認する

胸の影を入れたら、非表示にした下の影のレイヤーを表示して、影の入り方を確認します。



⑮影の２つのレイヤーを範囲選択しクイックマスモードにする

影の色を調整するために範囲選択します。下の影のレイヤーを範囲選択し、クイックマスクモードにします。続いて、胸の影を塗ったレイヤーも、上の右図のように範囲選択して、２つの影のレイヤーをクイックマスクモードにします。



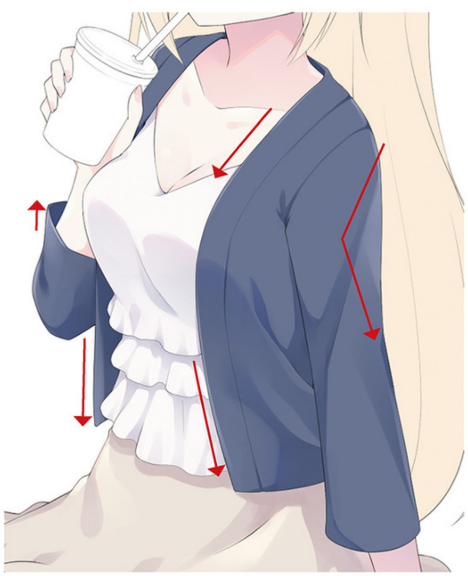
色を重ねた部分を赤で視覚化しています。影全部につけるのではなく、少しまだらな感じで色数を増やします。



【B.19】オーバーレイの色
H:244 S:39% V:100%

⑯影に色を追加する

クイックマスクに対して色を追加します。レイヤー合成モード「オーバーレイ」で、「エアブラシ」ツールを使い、【B.19】を軽く上から重ねて、部分的に少し青みがついたような影にします。





赤い領域がハイライトを入れた部分です。

【B.14】ハイライト
H:53 S:20% V:100%

⑰ハイライトを入れて上着の塗りを完成する

レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で、ハイライトを入れます。「なじませ筆」ツールで、【B.14】を軽く入れます。



❖上着のレイヤー構造

✣飲み物を塗る

手に持っている飲み物も塗っていきます。飲み物は2019年に流行ったタピオカミルクティーにしてみました。



【B.20】基本の色
H:22 S:16% V:89%

❶基本の色を塗る

レイヤー合成モードは「通常」です。下塗りは白でしていましたが、飲み物をタピオカミルクティーにしたので、ベースとなる色として【B.20】で全体を塗りつぶします。



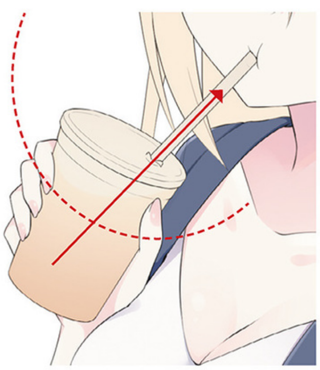
液体は地面に対して水平となるので、傾いた容器ではなく、地面に対して水平になるように塗ります。



【B.21】中身の影
H:26 S:47% V:91%

❷飲み物の中身の影を塗る

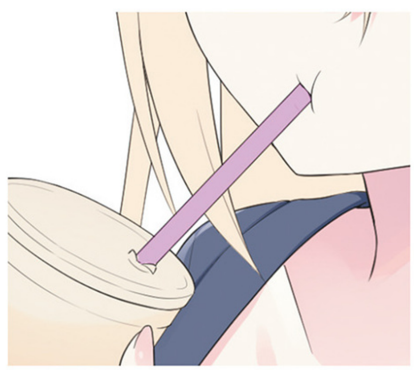
レイヤー合成モードは「通常」で、中身のドリンクの影を「Gペン」ツールを使って塗ります。色は【B.21】です。



❸グラデーションでミルク感を塗る

レイヤー合成モードは「通常」で、「エアブラシ」ツールで【B.22】をグラデーションで塗ります。ミルク的なイメージを増します。

【B.22】グラデーションの色
H:44 S:11% V:100%



❹ストローを塗る

レイヤー合成モードは「通常」で、ストローを「塗りつぶし」ツールを使い、【B.22】で塗りつぶします。

【B.23】ストロー
H:312 S:35% V:92%



【B.01】タピオカ
H:0 S:14% V:9%

❺タピオカの粒を塗る

レイヤー合成モードは「通常」で、タピオカの粒を塗ります。プリセットの「筆」ツールの「厚塗り」の中にある「ガッシュ細筆」ツールを使います。【B.01】の乱雑な丸を容器の下部やストロー部分に描きます。



ハイライトを塗った部分を赤で可視化しています。



【B.03】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

❻ハイライトを塗る

レイヤー合成モード「通常」で、容器全体にハイライトを【B.03】で塗ります。「なじませ筆」ツールで、光沢感がでるように、容器に対して縦に塗ります。



【B.24】影
H:321 S:15% V:86%

❼容器や指からの落ち影を塗る

レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」です。【B.24】を「なじませ筆」ツールで、容器の影、指からの落ち影、ストローの影などを入れて完了です。

❖飲み物のレイヤー構造



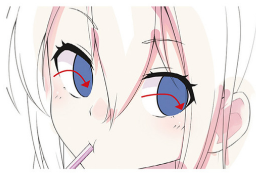
3

04 ブラシ塗りで表情を塗っていく

キャラクターの肌や服などを塗ってきました。ここからはアニメ塗りと同じように目や髪など、キャラクターの表情につながる部分を塗っていきましょう。

目と表情を塗っていく

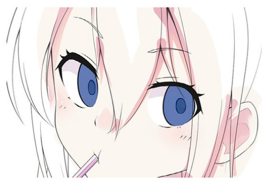
下塗りでは、白目と瞳（黒目）を分けています。白目については最初に影を塗るだけで、あとの目の塗りは基本的に瞳の下塗りにレイヤーを重ねて塗っています。目の周囲の表情に関わる部分も塗っておきましょう。



【B.24】白目の影
H:321 S:15% V:86%

❶白目の影を入れる

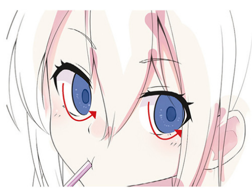
最初に白目に影を塗ります。レイヤー合成モードは「通常」です。【B.24】を「なじませ筆」ツールで、矢印の方向へ白目の影を塗ります。とくに濃淡にこだわらず、しっかりと色を入れます。



【B.25】瞳孔
H:242 S:24% V:55%

❷瞳孔を塗る

ここからは瞳（黒目）の下塗りレイヤーにレイヤーを重ねていきます。レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」です。「マーカー」ツールを使い、【B.25】で瞳孔を塗ります。一度塗ったあとに、瞳孔の中央部分を、透明色の「なじませ筆」ツールで軽く色を薄くする感じで塗ります。すると、縁が濃い円の瞳孔が描けます。



【B.14】光彩
H:53 S:20% V:100%

❸瞳の光彩を塗る

レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」、不透明度54%です。「なじませ筆（先端細）」ツールで、ブラシサイズを細くして、【B.14】で光彩を塗ります。アニメ塗りと同様に瞳孔周りに沿って配置します。



❹瞳の影を入れる

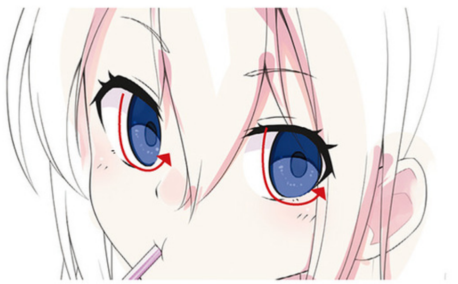
レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）で、「Gペン」ツールで瞳の影を弧を描くように塗ります。色は【B.25】です。

【B.25】影
H:242 S:24% V:55%



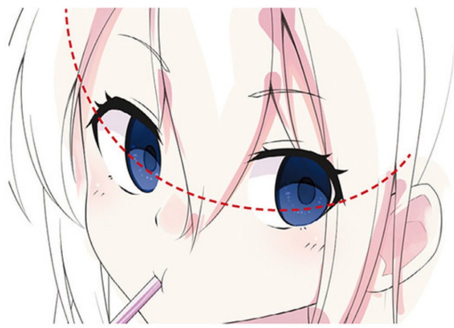
❺影の色を少し抜く

透明色の「なじませ筆」ツールで、今塗った影を、縁に色を残すようになぞります。



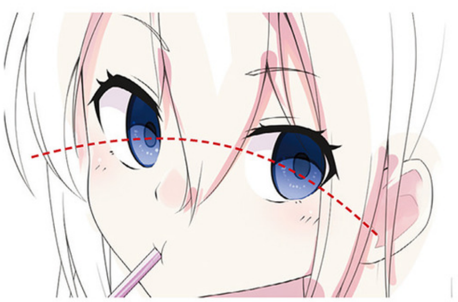
❻瞳の周囲の影を入れる

同じ影のレイヤーのまま、「マーカー」ツールを使い、瞳の周りをぐるっと加筆します。



❼影のグラデーションを入れる

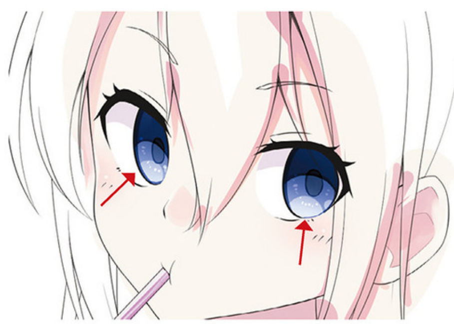
レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」です。「エアブラシ」ツールで、瞳の上部が暗くなる感じに影のグラデーションを入れます。色は【B.25】のままです。



❽ハイライトのグラデーションを入れる

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」で、影のグラデーションとは反対の下側にハイライトのグラデーションを入れます。【B.14】を「エアブラシ」ツールで入れます。

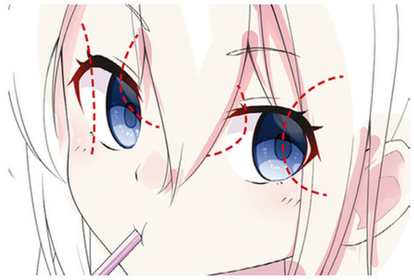
【B.14】ハイライト
H:53 S:20% V:100%



❾円形のハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」で、不透明度は61％です。「なじませ筆」ツールで、【B.14】の色を、瞳の下部に円形のハイライトとして入れます。





⑩瞳の上部に光の反射を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールで瞳の上部に光の反射を入れます。色は【B.25】で、薄く軽くという感じです。

【B.25】影
H:242 **S:**24% **V:**55%

⑪目の周囲に色を入れる

ここからは顔の線画レイヤーをクリッピングして塗っていきます。レイヤー合成モードは「通常」で色を入れます。「エアブラシ」ツールで、目の両側に【B.26】で赤味を入れます。

【B.26】追加する赤味
H:355 **S:**100% **V:**53%

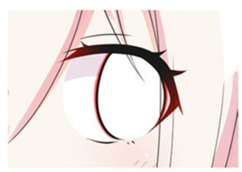


【B.27】頬の線
H:355 **S:**44% **V:**96%

⑫頬の斜線に色を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。頬の斜線に「Gペン」ツールで【B.27】を塗ります。





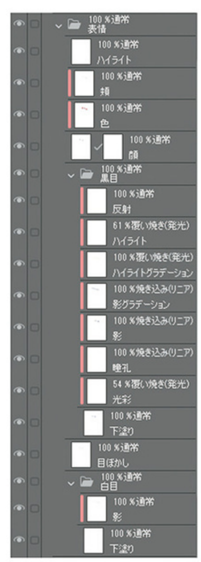
【B.28】瞳の周囲のぼかし
H:240 **S:**86% **V:**16%

赤で視覚化したライン部分をぐるっと塗っています。

⑬目の周囲にぼかしを入れる

瞳のレイヤーと白目のレイヤーの間に、レイヤー合成モード「通常」でレイヤーを作成します。「エアブラシ」ツールのサイズを小さめにして、【B.28】で瞳の周りをぐるっと塗ります。

❖表情と目のレイヤー構造





【B.03】ハイライト
H:0 **S:**0% **V:**100%

⑭光のハイライトを入れる

最後に目全体の上部にレイヤー合成モード「通常」でレイヤーを作り、白目と瞳の間の上部に光のハイライトを入れます。「Gペン」ツールで【B.03】を塗っています。

✣髪を塗っていく

表情ができたら髪を塗っていきましょう。ロングヘアーで面積も大きいですが、光のあたりかたを考えて、立体感を意識しながら順に塗っていきましょう。

▶後ろ髪の影を塗る



❶後ろ髪の影を塗る

レイヤー合成モードは「乗算」で、「Gペン」ツールを使い、後ろ髪などに左のよう【B.29】をベタ塗りします。

memo

後ろ髪全部を塗ってしまうのではなく、立体感を出すために光があたりやすそうな部分を避けて塗ります。

【B.29】影
H:272 S:14% V:75%



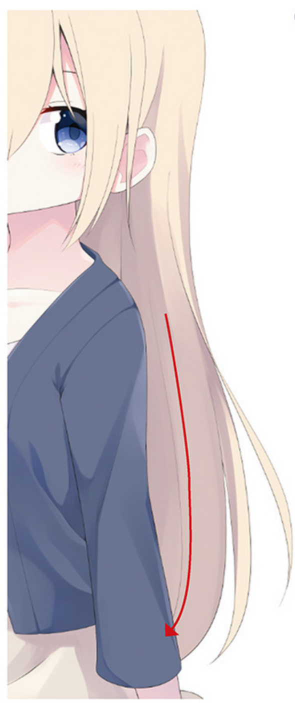
❷影の色を抜く

透明色を選択した「なじませ筆」ツールで、矢印の方向に筆を走らせ、髪の流れに沿って色を抜いていきます。



❸反対側の影の色も抜く

反対側の顔の横の後ろ髪も、透明色の「なじませ筆」ツールで色を抜きます。



❹髪の下半分の色を透かせる

後ろ髪の下半分にかけて、さらに追加で、透明色の「なじませ筆」を使って色を透かせます

ここまでできたら、この後ろ影を塗ったレイヤーをいったん非表示にしておきます。



具体的にはこのように、一度影を塗った部分をなぞる感じで、透明にしていくイメージです。このとき、右図のように緑のラインを残すようにすると、よりそれらしくなります。



【B.13】影
H:321 S:14% V:75%



❺髪全体の影を塗る

レイヤー合成モードは「乗算」です。「なじませ筆(先端細)」ツールで、【B.13】を髪全体に影を入れていきます。2章のアニメ塗りと同じ要領です。

❻前髪の影の色を抜く

影を塗ったら、透明色の「なじませ筆」ツールで透いていきます。



❼下部の影の色も抜く

前髪と同じように、下部の髪の影も透明色の「なじませ筆」ツールで透いていきます。

❽後ろ髪のレイヤーを表示して確認する

影の色の調整ができたら、非表示にしていた後ろ髪の影のレイヤーを表示します。このとき、後ろ髪の影レイヤーの不透明度を50%にします。このように色が重なった影になります。

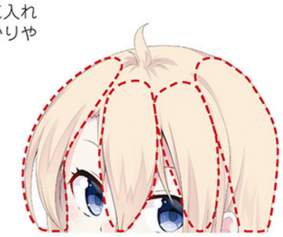


▶光の反射の影を入れる

次に光の反射の影を塗ります。頭頂部の少し下にぐるっと入れる部分です。髪の毛を房の束として考えて、房ごとに入れていきます。



❖反射の影



❖房ごとに考える



❶反射の影を塗る

レイヤー合成モードは「乗算」です。「なじませ筆」ツールで、影の【B.13】を髪の上段に房ごとにぐるっと塊で塗ります。



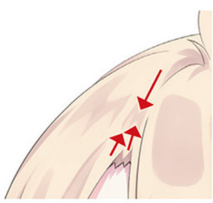
❷影の形を整えていく

塊の形を、透明色の「なじませ筆（先端細）」ツールで整えていきます。まずは上から削ります。削ったときに角ができるようにするのがポイントです。



❸下からも削る

上を削ったら、次は下からも削ります。上部と違い2か所入れます。角ができるようにするのは同じです。



❹細かい部分も形を整える

小さな塊も形を整えていきます。しっかり角がでるように削るのは同じです。

memo

削る部分は感覚的なもので、はっきりとは表現できませんが、1つから3つくらい大小ランダムに削るイメージでよいでしょう。



❺残りの反射の影も削っていく

残りの塊も削っていきます。全体に不均一（ランダム）な感じにすると、このようにより自然に見えます。



❻後ろ髪にも反射を入れる

同じレイヤーのまま追加で後ろ髪にも反射の影を入れます。入れ方はまったく同じです。

▶グラデーションやハイライトを入れていく

影の形を整えたら、影のグラデーションやハイライトを塗って髪を仕上げていきましょう。





影のグラデーションを入れた領域を赤で示しています。

【B.13】影のグラデーション
H:321 S:14% V:75%

❶影のグラデーションを入れる

レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」で、全体に影のグラデーションを入れます。「エアブラシ」ツールのサイズを大きめにして【B.13】を塗っています。

【B.03】ハイライトのグラデーション
H:0 S:0% V:100%





ハイライトのグラデーションを入れた領域を赤で示しています。

❷ハイライトのグラデーションを入れる

レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で、不透明度20%です。「エアブラシ」ツールを大きめのサイズにして、【B.03】を塗っています。



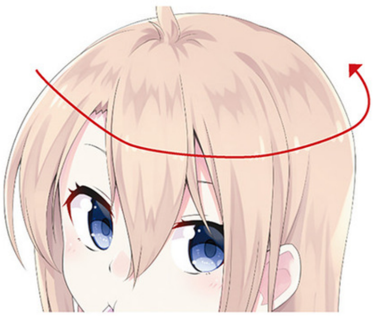
【B.14】ハイライト
H:53 S:20% V:100%



赤い領域がハイライトを塗った範囲です。キャラクターにあたる光がとても強い場合はハイライトを太くしますが、今回は室内なので、太くなりすぎないようにしています。

❸髪の全体にハイライトを入れる

レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で、「なじませ筆」ツールで髪の毛の縁にハイライトを入れます。色は【B.14】です。



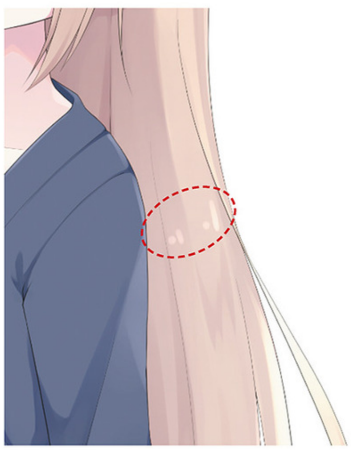
❹頭にハイライトを入れる

ハイライトを入れたレイヤーのまま、頭にハイライトを入れます。「なじませ筆（先端細）」ツールで、おでこのあたりの高さでぐるっと、携帯電話の電波表示のアンテナマークのような形で入れます。



❺上部にもハイライトを入れる

同じ形のハイライトを、頭の上部にもぐるっと入れます。矢印の位置を目安にしています。おでこのあたりよりも少し数を減らして、同じ形のものを入れます。

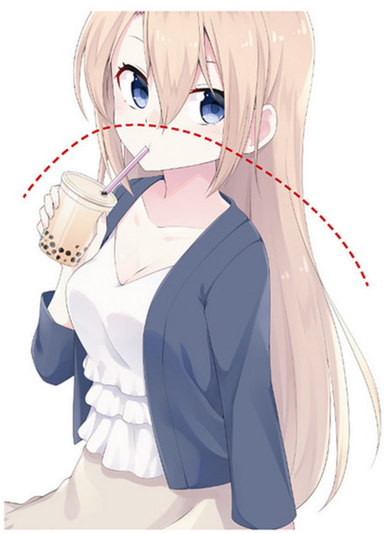


❻後ろ髪にもハイライトを入れる

頭と同じハイライトを、後ろ髪にも控えめですが同じように入れます。

❖髪のレイヤー構造





【B.30】スクリーンの色
H:203 S:70％ V:100％



色を入れた領域を赤で視覚化しています。

❼スクリーンで色を入れて調整する

レイヤー合成モードは「スクリーン」です。「エアブラシ」ツールを大きめのサイズにして、【B.30】を後ろ髪の中央付近に入れます。これで髪の塗りは完了です。

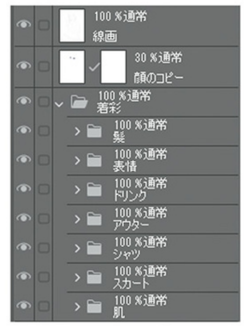
✣目の透かし処理を行っておく

キャラクターの塗りが一通りできたら、髪の毛から見える目の透かし処理を行っておきましょう。透かし処理は、2章の44ページと同じように、「表情」をまとめた「表情」レイヤーフォルダーをコピーして、着色をまとめた「着彩」レイヤーフォルダーと線画レイヤーの間に配置します。



❖目の透かし処理をした顔

❖キャラクターのレイヤー構造



場所ごとにレイヤーフォルダーをまとめた、キャラクター全体のレイヤー構造です。



❖着色が完了したキャラクター

✣線画に色をつける

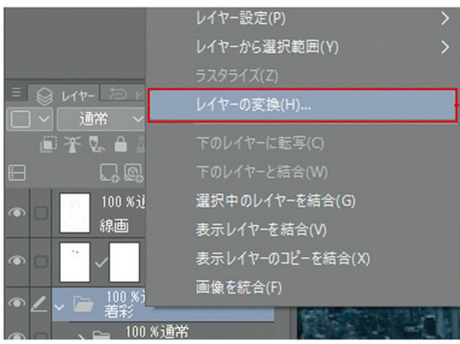
キャラクターの塗りはできましたが、線の色が一定になってしまっているのが気になります。そこで、線画の線の色を変化させてみましょう。

これは線画の**色トレス**といわれる手法の1つで、線画の色をその周辺の色と合わせることで、より自然な色合いの線に見え、イラストの出来栄えがよくなります。ここでは、この色トレスを簡単に行う手法を紹介しておきます。

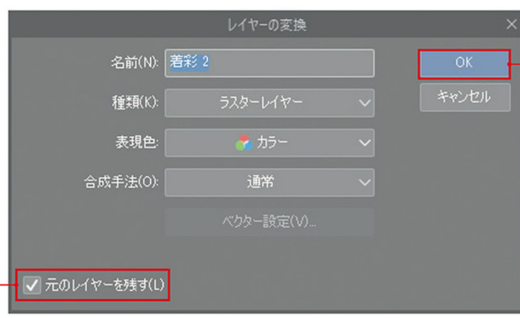
まず塗り終わったレイヤーをまとめた「着彩」レイヤーフォルダーを選択し、「右クリック」→「レイヤーの変換」を選択して、「レイヤーの変換」ダイアログボックスを開きます。「元のレイヤーを残す」にチェックを入れて「OK」ボタンをクリックしてください。このとき、「元のレイヤーを残す」にチェックを入れていないと、「着彩」レイヤーフォルダー自体が統合されてしまうので、必ずチェックを入れておきましょう。

すると「着彩2」という着彩レイヤーを結合したレイヤーが「着彩」レイヤーフォルダーの上に追加されます。このレイヤーを「線画」レイヤーの上に移動させます。

❖「着彩」レイヤーフォルダーを結合したレイヤーを作成



塗りのレイヤーをまとめた「着彩」レイヤーフォルダーを右クリック→「レイヤーの変換」を選択します。



ほかの設定はそのままで「OK」ボタンをクリックします。

元のレイヤー（フォルダー）を残すので、必ずチェックを入れます。

❖統合したレイヤーを移動



もとの「着彩」レイヤーフォルダーの上に作成された「着彩2」レイヤーを、「線画」レイヤーの上に移動します。

統合したレイヤーを「線画」レイヤーの上に移動したら、メニューで「フィルター」→「ぼかし」→「ガウスぼかし」を選択します。「ガウスぼかし」ダイアログボックスが開くので、「ぼかす範囲」を「15」に設定して、「OK」ボタンをクリックしてください。するとキャラクター全体がかなりぼやけた感じに表示されます。

❖ガウスぼかしをかける



設定値「15」でガウスぼかしをかけます。



ガウスぼかしをかけると、キャラクター全体がぼやけた感じになります。

ガウスぼかしの処理ができたら、わかりやすいようにレイヤー名を「着色コピー＋ガウスぼかし」に変更します。そして、下の「線画」レイヤーにクリッピングして、レイヤー合成モードを「スクリーン」、不透明度25％に設定します。するとキャラクターのぼやけた感じがなくなり、クリッピングした線画の色だけを変化させることができます。これで、キャラクター部分は完成です。

❖「線画」レイヤーにクリッピングして線の色を変更



わかりやすいようにレイヤー名を変更して、「線画」レイヤーにクリッピングします。そして、レイヤー合成モード「スクリーン」、不透明度25％に設定します。



線画の線の色だけが変化します。



❖キャラクター部分の塗りの完成

3 05 背景を塗って仕上げていく

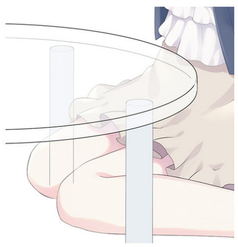
キャラクターの塗りはできました。この章の背景は線画を描いているので、順に塗っていきましょう。

✣テーブルを塗る

テーブルはガラステーブルにしようと思います。キャラクターがテーブルの後ろに座っているところですので、背景といってもテーブルはキャラクターより前にくる部分があります。そのため、テーブルのレイヤーだけはキャラクターのレイヤーの上に配置することになります。

▶下塗りをする

下塗りをしておきます。テーブルの天板になるガラス部分をレイヤー合成モード「通常」、不透明度60％のレイヤーにして、【B.03】で塗ります。脚の部分はレイヤー合成モード「通常」で、【B.31】を塗っています。



【B.03】ガラスのテーブル本体
H:0 S:0% V:100%

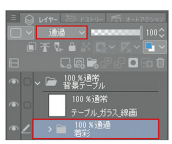
【B.31】脚
H:214 S:7% V:95%

❖下塗りをしたテーブル

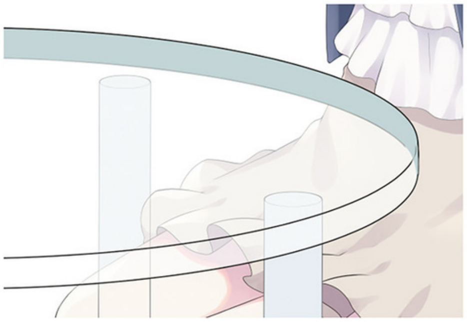
▶天板のガラスを塗っていく

まずはテーブル本体になる天板のガラス部分から塗っていきます。このとき、ガラス部分の着色用のレイヤーフォルダーを作って、その中にレイヤーを重ねていきます。ガラスなので、その着色用のレイヤーフォルダー自体のレイヤー合成モードを「通過」にしておきましょう。

❖ガラス部分のレイヤーフォルダーは「通過」にしておく

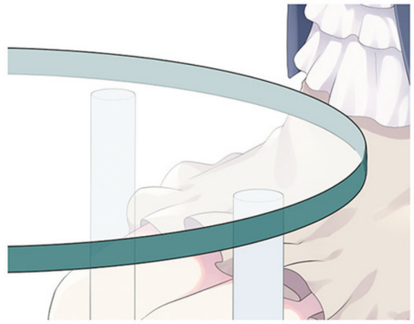


素材がガラスのテーブルなので、レイヤーフォルダー自体のレイヤー合成モードを「通過」に設定して、その中で塗っていきます。



❶奥側の側面を塗る

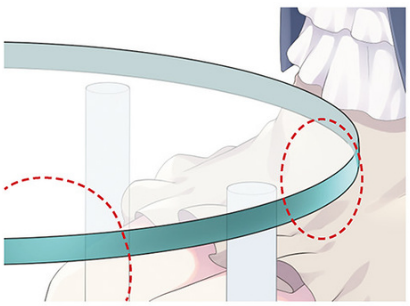
ガラステーブルの下塗りレイヤーの下に、レイヤー合成モード「乗算」で、奥側の側面用のレイヤーを作り、【B.33】で塗りつぶします。



❷手前側の側面を塗る

今度はガラステーブルの下塗りレイヤーの上に、レイヤー合成モード「乗算」で、手前側の側面用のレイヤーを作り、【B.33】で塗りつぶします。

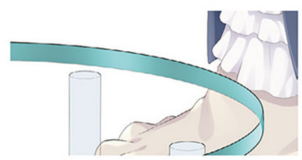
【B.33】テーブルの側面
H:181 S:34% V:48%



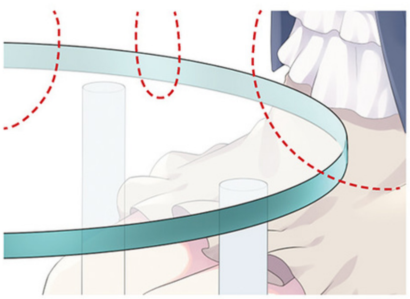
【B.03】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

❸手前側の側面にハイライト入れる

手前の側面のレイヤーにクリッピングしてハイライトを入れます。レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で、「エアブラシ」ツールを使い、【B.03】で塗ります。

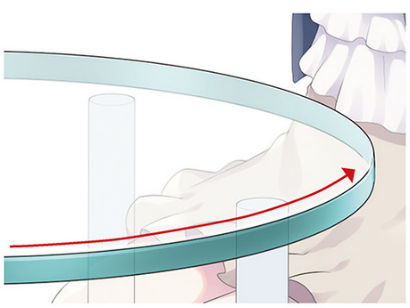


ガラスの下塗りレイヤーを非表示にして見やすくすると、手前側のハイライトと同じように入っているのがわかります。



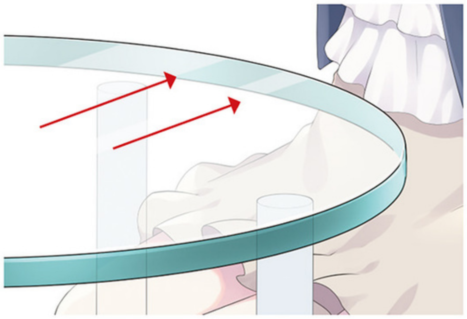
❹奥側の側面にハイライト入れる

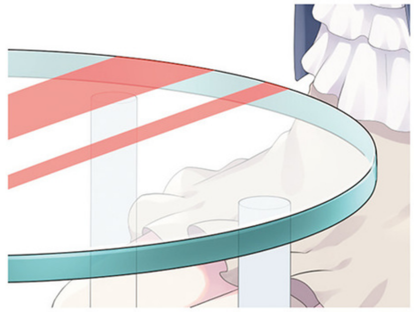
今度は奥側の側面のレイヤーにクリッピングして、ハイライトを入れます。レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で、手前側と同じように塗ります。



❺手前側の側面の縁にハイライトを入れる

手前側面の縁にぐるっとハイライトを入れます。テーブルの下塗りのレイヤーを範囲選択してマスクします。レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で、不透明度20%にして、「なじませ筆」ツールで塗ります。

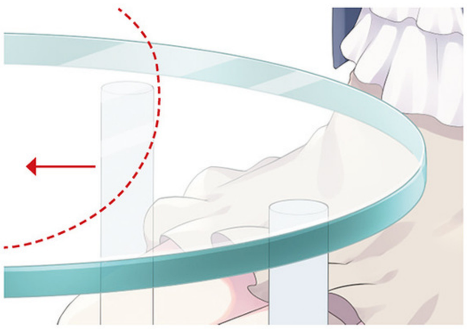




❻ガラスの天板にハイライトを入れる

テーブルの下塗りのレイヤーを範囲選択してマスクします。レイヤー合成モード「スクリーン」、不透明度45%で、「Gペン」ツールを使って天板のガラスにハイライトを入れます。

天板のハイライトを入れた部分を赤で視覚化しました。

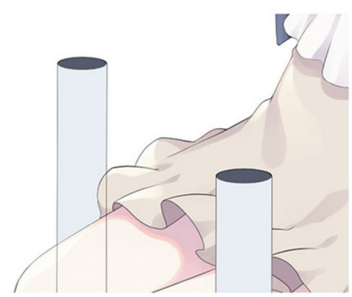


❼天板のハイライトを透く

透明色の「エアブラシ」ツールで、天板のハイライトを左側に向かって軽く消します。
これでテーブルの天板のガラスは完了なので、一度、非表示にしておきます。

▶テーブルの脚を塗る

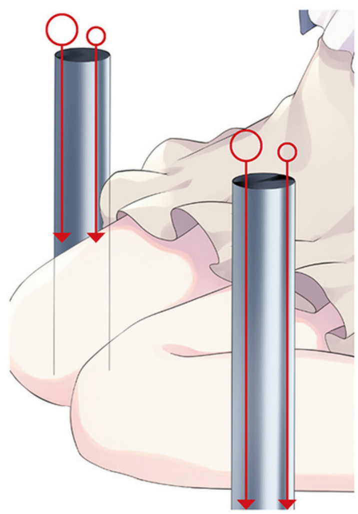
ここからはテーブルの脚の部分を塗っていきます。脚の下塗りのレイヤーにクリッピングしながら塗っていきましょう。



❶天板を置く接地面の影を塗る

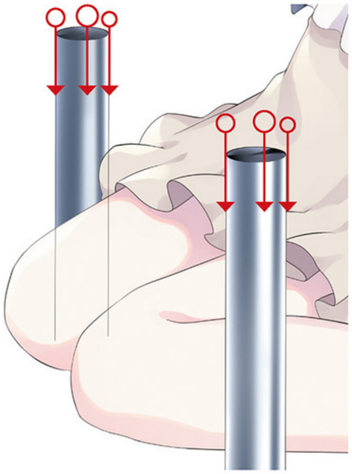
テーブルの脚の上部、天板の設置面の影を塗ります。レイヤー合成モードは「乗算」です。「塗りつぶし」ツールを使います。

【B.32】影
H:249 S:16% V:35%



❷脚全体の影を塗る

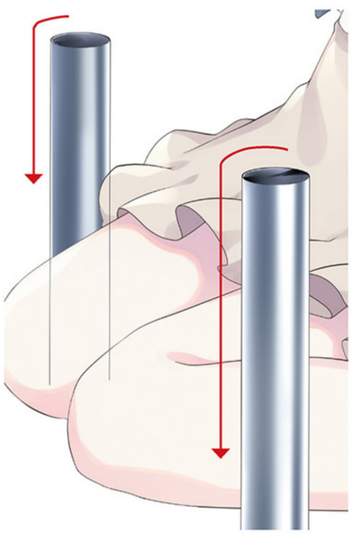
レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」です。【B.32】を「エアブラシ」ツールで、縦方向に塗っていきます。上の丸印がだいたいのサイズの目安で、大と小の2本のぼやっとした線で塗る感じです。



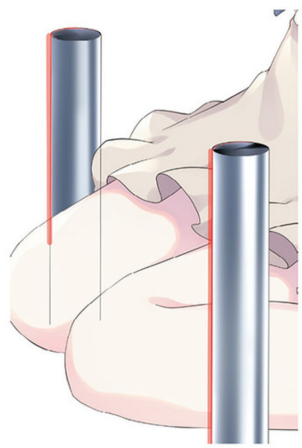
【B.03】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

❸脚全体のハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」です。「エアブラシ」ツールで、脚全体のハイライトを【B.03】で入れます。先ほどの影と同様に上の丸印がだいたいのサイズの目安で、3本のハイライトを縦に入れています。



縁のハイライトを入れたところを赤で視覚化しました。

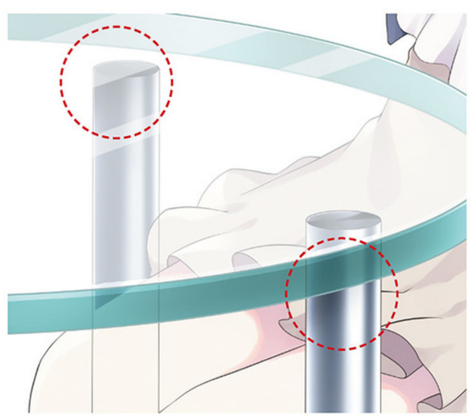


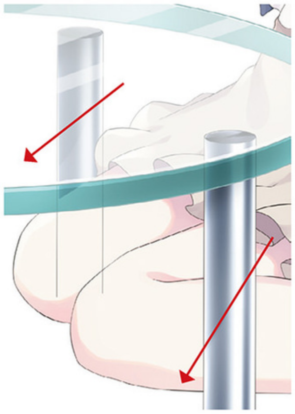
❹縁のハイライトを入れる

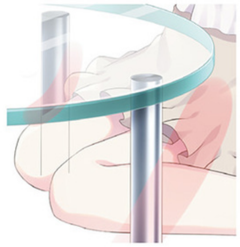
レイヤー合成モードは「通常」で縁のハイライトを追加します。「Gペン」ツールで、上から左横側を縦に、縁取りをするように入れます。

❺天板と脚の重なりの影を塗る

非表示にしていた天板のガラスを表示します。レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」で、「エアブラシ」ツールで【B.32】を塗ります。破線で囲んでいる、天板のガラスと脚が重なる部分に、ぼやっとした影を入れる感じです。







反射光のハイライトを入れたところを赤で視覚化しました。

【B.03】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

❻反射光を入れて仕上げる

レイヤー合成モードは「加算（発光）」、不透明度25％です。反射する光を、「なじませ筆」ツールを大きめのブラシサイズにして、真ん中より下あたりに斜めに入れます。色はハイライトの【B.03】です。





❖テーブルのレイヤー構造

✣残りの背景も塗っていく

残りのほかの背景は、キャラクターのレイヤーフォルダーより下に「背景」レイヤーフォルダーを作り、その中に場所ごとのレイヤーフォルダーに分けています。

▶背景の下塗りをする

テーブル以外の背景を下塗りしておきます。

【B.36】壁
H:225 S:3% V:97%

【B.35】フローリング
H:22 S:11% V:66%

【B.03】クッション・カーテン
H:0 S:0% V:100%

【B.34】窓枠
H:227 S:6% V:93%

【B.37】本
H:228 S:28% V:86%

【B.38】本
H:23 S:28% V:86%



❖下塗りをした背景

▶窓枠部分を塗っていく

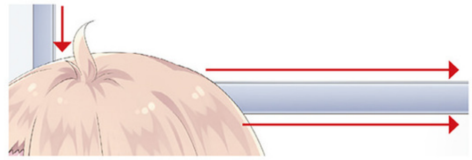
カーテンの向こう側で隠れる窓枠部分から塗っていきましょう。



❶影を入れる

レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」で、影を入れます。【B.16】を「エアブラシ」ツールで、矢印方向へ少し濃い目に入れています。

【B.16】影
H:242 S:14% V:75%



❷少し色を透かせる

透明色の「エアブラシ」ツールと「なじませ筆」ツールを使って、光を考えて影の色を少し抜きます。



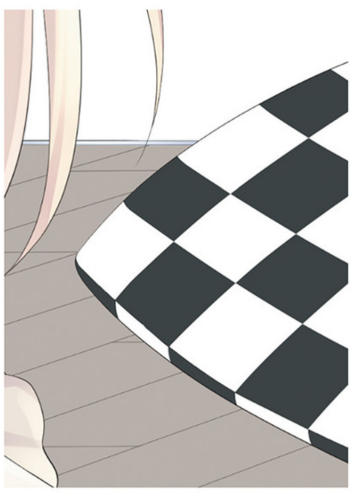
【B.03】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

❸ハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」で、「エアブラシ」ツールを使い、ハイライトの【B.03】を入れます。窓枠はカーテンで隠れてしまうので、そんなにしっかりと塗らなくて問題ありません。

▶クッションを塗る

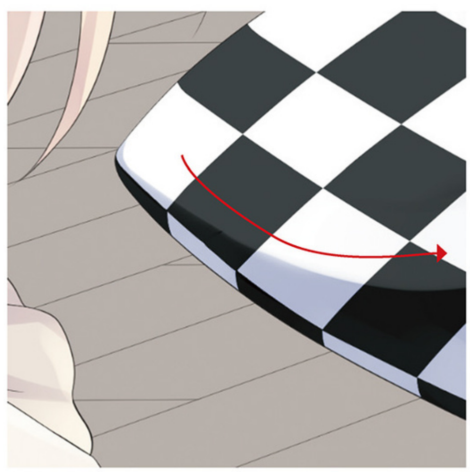
白で下塗りしたクッションを塗っていきます。最初に市松模様から描いていきましょう。



❶市松模様を描く

レイヤー合成モードは「通常」です。白い下塗りのクッションに、【B.39】の色で市松模様の柄を塗ります。クッションの曲線に合わせるように描きます。

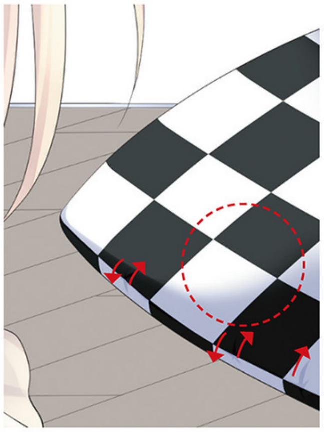
【B.39】模様
H:220 S:6% V:20%



❷影を入れていく

レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」で、影を入れていきます。「なじませ筆」ツールを使って、矢印に沿って【B.40】の影を入れています。

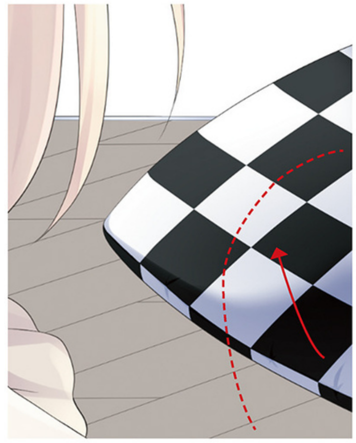
【B.40】影
H:239 S:27% V:64%



❸影を仕上げる

影のレイヤーのまま、丸で囲ったあたりを「ぼかし」ツールでぼかします。そして、クッションの縫い目に「なじませ筆（先端細）」ツールで、皺の影を描きます。

【B.16】グラデーションの影
H:237 S:35% V:100%



❹グラデーションの影を入れる

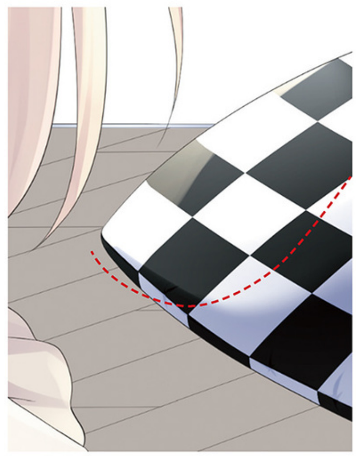
レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」で、「エアブラシ」ツールを使い、【B.16】のグラデーションの影を囲んでいるあたりに軽く入れます。



【B.41】ハイライト
H:43 S:15% V:100%

❺ハイライトを入れる

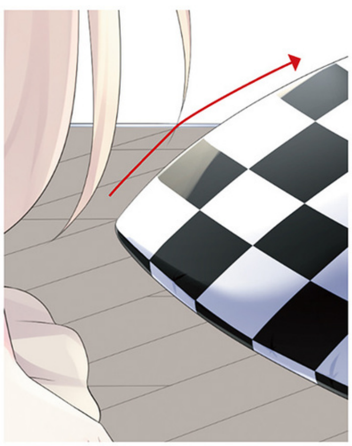
レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」で、ハイライトを入れます。「なじませ筆」ツールを使い、上部のあたりに矢印方向で、【B.41】を軽く入れます。



❻グラデーションのハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」」です。「エアブラシ」ツールで、【B.03】をグラデーションのハイライトとして入れます。

【B03】グラデーション・縁のハイライト
H:0 S:0% V:100%



❼縁のハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「加算（発光）」です。「なじませ筆」ツールで、クッションの縁にハイライトを入れます。
これでクッションは完了です。

▶カーテンを塗る

レースのカーテンにしているので、カーテンの向こうの窓枠が透けて見えるように透過処理が必要です。そのために、窓枠のレイヤーフォルダーよりも上にカーテンのレイヤーフォルダーを配置します。背景全体のレイヤー構造は、100ページを参照してください。



❶カーテンの全体の影を入れる

レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」で、上から下にかけて軽い強弱をつけながら、「なじませ筆」ツールで影を入れます。色は【B.42】で、カーテンの皺の凸凹をしっかりと描写します。



❷カーテンのレイヤーを透過する

カーテンの塗りのレイヤーフォルダーのレイヤー合成モードを「通過」、不透明度85％にします。すると先ほど塗った窓枠がうっすらと見えるようになります。



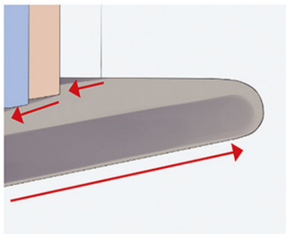
【B.42】影
H:227 S:12％ V:85％

❸窓枠からの影を入れる

カーテンの皺の波の感じをだしながら、窓の枠からの影を塗ります。矢印で示しているような感じです。カーテンの裾の部分にも同じように波の感じで影を入れておきました。

▶本棚と本を塗っていく

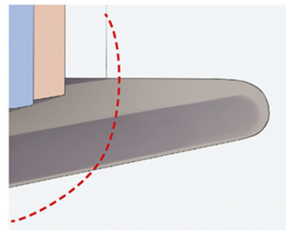
続いて、本棚と本を塗っていきましょう。本棚と本は下塗りが違いますので、塗りをまとめるレイヤーフォルダーも別にしています。ここでは、順に塗っていきます。



【B.43】影
H:242 S:18% V:69%

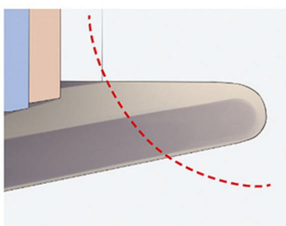
❶本棚に影を入れる

本棚から塗っていきます。レイヤー合成モードは「焼き込み(リニア)」で、「なじませ筆」ツールを使い、色は【B.43】で影を入れます。



❷グラデーションの影を入れる

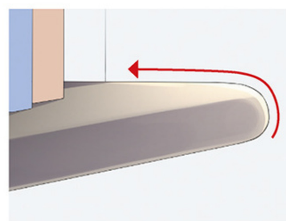
レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」で、「エアブラシ」ツールを使い、グラデーションの影を入れます。色は【B.43】です。



【B.14】ハイライト
H:53 S:20% V:100%

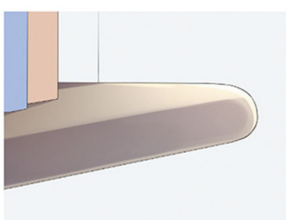
❸グラデーションのハイライトを入れる

レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で、「エアブラシ」ツールを使い、【B.14】でグラデーションのハイライトを入れます。



❹縁にハイライトを入れる

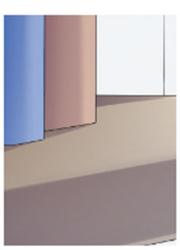
レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」で、「なじませ筆」ツールで縁にハイライトを入れます。色は【B.14】です。



【B.45】オーバーレイの色
H:21 S:44% V:96%

❺オーバーレイで色を加える

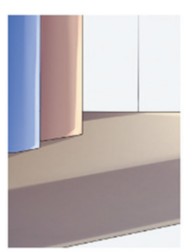
レイヤー合成モード「オーバーレイ」で、「エアブラシ」ツールを使い、全体に【B.45】の色を軽く加えます。



【B.40】影
H:239 S:27% V:64%

❻本に影を入れる

本を塗っていきます。レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」で、「なじませ筆」ツールを使い、本に影を入れます。色は【B.40】です。



❼本の縁にハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」です。「なじませ筆」ツールを使い、【B.14】で本の縁にハイライトを入れます。

▶壁を塗っていく



❶壁の影を入れる

まず壁の下部を塗ります。レイヤー合成モードは「通常」で、「塗りつぶし」ツールを使って、【B.44】の色で壁の下部を塗ります。
次に、レイヤー合成モード「焼き込み(リニア)」で、「エアブラシ」ツールを使って、壁全体に影を入れていきます。色は【B.16】です。そして、この全体の影のレイヤーで、本棚の上部のところを「塗りつぶし」ツールを使って塗るのを忘れないようにします。

【B.44】壁の下部
H:227 **S:**22% **V:**33%

【B.16】影
H:242 **S:**14% **V:**75%



❷壁の上部の角部分に影を入れる

レイヤー合成モード「焼き込み(リニア)」で、壁の奥側の上部の角のあたりに影を入れます。「エアブラシ」ツールを使い、【B.16】を塗ります。該当部分の壁を「範囲選択」ツールで範囲選択してから影を入れるといいでしょう。



❸本棚の影を入れる

本棚からの影を塗っていきます。レイヤー合成モードは「焼き込み(リニア)」で、「なじませ筆」ツールを使い、色は【B.43】で影を入れます。

【B.43】影
H:242 **S:**18% **V:**69%



【B.14】ハイライト
H:53 **S:**20% **V:**100%

❹全体にハイライトを入れる

レイヤー合成モード「覆い焼き(発光)」で、壁全体的にハイライトを入れます。「エアブラシ」ツールを使い、【B.14】を塗っています。

▶フローリングの床を塗る

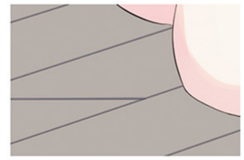
背景の最後に、フローリングの床を塗ります。塗る前にまず、フローリングの線画のレイヤーをレイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」、不透明度60％に変更しておきます。



❶床のラインに影を入れる

レイヤー合成モード「乗算」で、フローリングの線に合わせて、「Gペン」ツールで全体に【B.16】の影を入れます。

【B.16】影
H:242 **S:**14% **V:**75%



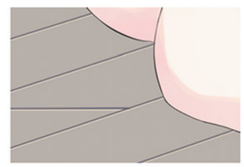
拡大するとこのように塗っています。



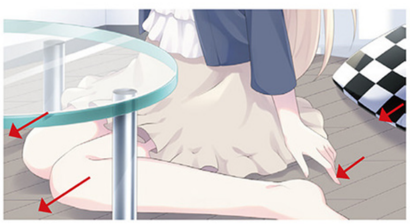
❷床のラインにハイライトを入れる

レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」、不透明度23％です。線に合わせて、【B.14】のハイライトを「Gペン」ツールで入れていきます。

【B.14】ハイライト
H:53 **S:**20% **V:**100%



拡大するとこのようになっています。



❸キャラクターや小物からの影を描く

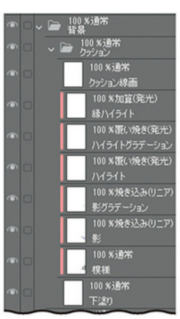
レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」で、「なじませ筆」ツールを使い、小物やキャラクターから落ちる影を【B.40】で塗ります。

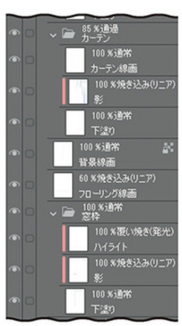


❹全体にハイライトを入れる

レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で、「エアブラシ」ツールを使い、フローリング全体に【B.14】のハイライトを入れて完了です。

【B.40】影
H:239 **S:**27% **V:**64%









❖背景のレイヤー構造

キャラクターの前に配置するテーブル以外の背景のレイヤー構造です。



❖背景を入れてブラシ塗りのイラストの完成



アニメ塗りからブラシ塗りにする

この章の最初にも述べたように、アニメ塗りの派生の塗り方がブラシ塗りです。そのため、アニメ塗りで塗ったものに「なじませ筆」ツールなどを使い、加筆することでブラシ塗りにすることも可能です。

そこで、例として２章のアニメ塗りの作例イラストに加筆して、ブラシ塗りにしてみました。どのくらい違うのか見比べてください。この作例イラストは、ダウンロードの作例イラストとしても用意していますので、レイヤーなどを確認してもらえればと思います。



❖アニメ塗りの作例イラスト



❖加筆してブラシ塗りにした作例イラスト

Chapter 4

グリザイユ画法で キャラクターを塗る

4 01 グリザイユ塗りのキャラクターの準備

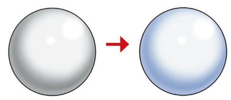
グリザイユ画法で塗っていくキャラクターを準備していきます。この節では、ラフから線画、下塗りまで、順を追って紹介しておきます。

グリザイユ画法での塗り

グリザイユ画法での塗り（以下、グリザイユ塗り）の特徴は、モノクロの明暗のみで描かれたイラストに、オーバーレイやハードライトなどの効果を使い、色をのせていくことです。主に厚塗りなどに使われることが多い手法です。

モノクロの状態で明暗をつけてから塗るため、立体感をしっかりと把握して塗る必要があります。厚塗りに使われる手法と思われがちですが、ブラシ塗りのような塗り方にも応用可能なとても便利な画法となっています。

この章では、モノクロで塗ったあとに色をのせていく手法の１つを解説します。



左の球体の図のように、モノクロで明暗をつけたあと、オーバーレイで色を重ねています。このように、モノクロで明暗をつけてから、色を重ねていくグリザイユ塗りでキャラクターを塗っていきます。

❖モノクロの明暗をつけてから色を重ねた球体

▶キャラクターと使用ペン・ブラシについて

グリザイユ塗りの作例キャラクターです。外のベンチに座って読書している女の子です。秋をイメージした服装や背景にしています。

グリザイユ塗りに使用しているペン・ブラシは、プリセットとダウンロードで配布しているもの、それにセルシス公式が配布している「鉛筆R」を使います。

- **セルシス公式配布**
  「鉛筆R」ツール
- **プリセット**
  「Gペン」ツール
  「マーカーペン」ツール
  「エアブラシ」ツール
  「塗りつぶし」ツール
  「ガッシュ細筆」ツール
  「ぼかし」ツール
- **配布**
  「なじませ筆」ツール
  「なじませ筆（先端細）」ツール
  「厚塗り筆Ver１」ツール
  「キラキラ散布」ツール
  「キラキラ散布（粒子小）」ツール
  「自作葉」ツール
  「自作紅葉」ツール



❖グリザイユ塗りの作例キャラクター

✣ラフを描く

それではグリザイユ塗りの作例キャラクターのラフから線画、下塗りまでの流れを簡単に紹介していきます。

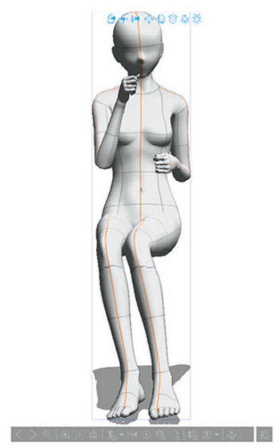
▶素体を描く

座って読書をしているイメージでポーズを決めました。ポーズを取るのが難しければ、素材の3Dモデルなどを使うのもよいでしょう。たとえば、このポーズは、CLIP STUDIO PAINT PROのプリセット素材の「コーヒーを飲む」「髪を触る」などが近いです。そういった近いポーズのものを利用してもよいでしょう。



❖ポーズを考えて素体を描く

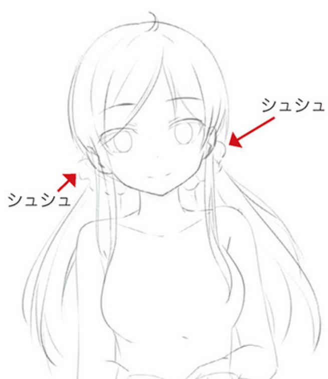
考えたポーズに合わせた素体を描きます。顔の表情も描いています。



❖プリセット素材にある「コーヒーを飲む」のポーズ

▶素体に髪、服を描いていく

ポーズと表情を描いた素体に髪や服などを描いていきましょう。



❶髪を描く

中分けの前髪に、後ろを結んだツインのおさげにしました。可愛さアップに、結び目にシュシュを追加しています。

❷服を描く

セーターにショートパンツの組み合わせにしています。ロングスカートにするか迷いましたが、足をだしたかったのでショートパンツに落ち着きました。セーターからのぞく、少しひらひらのついたシャツもポイントです。





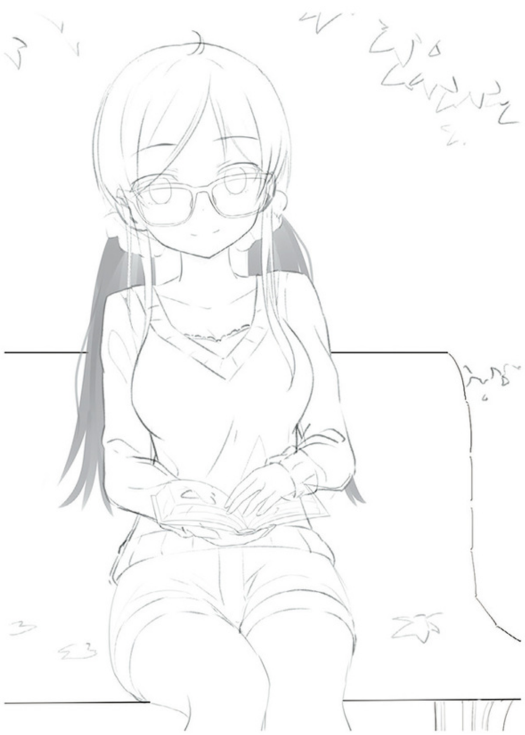
❸メガネを描く

読書ということでメガネを加えます。少し大きめのメガネをかけさせました。メガネを描くときは、テンプル（つる部分）が耳にかかるように気をつけましょう。



❹全体のバランスを整える

ツインのおさげが左右にかなり広がっていて、ボサボサ感がでてしまっていたので、少し抑えるように修正しました。



TOPIC

「鉛筆R」ツール

ここのラフや線画では、セルシス公式が配布している「鉛筆R」ツールを使っています。描き味は実際の鉛筆より少し濃い目でデジタルでの作画に向いています。「線画を鉛筆で？」と思うかもしれませんが、問題はありません。かなり拡大して見ない限り差はわかりませんし、線画はどのようなペンで描いても大丈夫です。自分が描きやすいと思うペンで描くのがよいでしょう。

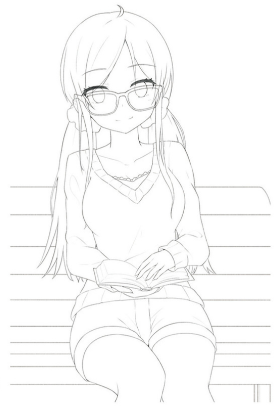
❺背景を描き加える

ベンチで本を読んでる感じのシチュエーションにすることにしました。背景はあまり描き込まず、木の葉の雰囲気がある感じにしています。

線画を描く

線画は、「鉛筆R」ツールを5pxくらいのサイズにしています。色は【C.01】を使っています。
キャラクター、メガネ、ベンチを別々のレイヤーに分けて描きおこしました。

【C.01】線画の色
H:0 S:14% V:9%



キャラクター、メガネ、ベンチにレイヤーを分けておこした線画

キャラクターを下塗りする

グリザイユ塗りの下塗りは、カラーのないモノクロの濃淡で塗ります。下塗り自体は、２章や３章で行ったように、塗り残しがないようにしっかりとした下塗りを心がけましょう。
モノクロで塗る場合、薄・中・濃で３～５色くらいに抑えるとごちゃごちゃしなくてよいと思います。
背景はあとで塗ります。

【C.02】白目、シャツ装飾、本
H:0 S:0% V:100%

【C.03】髪、ショートパンツ、本のカバー、瞳、メガネ
H:0 S:0% V:50%

【C.04】肌、ショートパンツの折返し部分
H:0 S:0% V:95%

【C.05】シュシュ
H:0 S:0% V:90%

【C.06】セーター
H:0 S:0% V:80%

【C.07】シャツ
H:0 S:0% V:75%



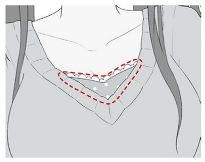
4

02 モノクロでキャラクターを塗っていく

下塗りしたモノクロのキャラクターに模様や影などを入れていきます。

服の模様を入れていく

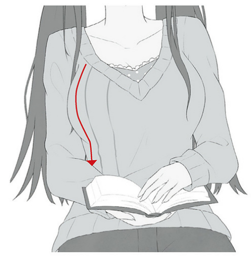
キャラクターの下塗りレイヤーにクリッピングしながら、シャツやセーター、ハーフパンツに模様などを入れていきます。



❶シャツに模様を追加する

レイヤー合成モードは「通常」です。「Gペン」ツールで白い水玉模様を描きます。シャツからセーターにはみ出さないよう注意しましょう。

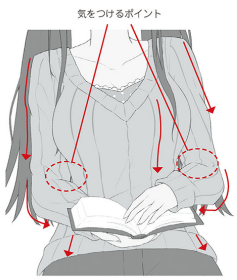
【C.02】模様
H:0 S:0% V:100%



【C.07】縦ライン
H:0 S:0% V:75%

❷セーターに模様を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。セーターに縦の線模様を入れていきます。体のラインに沿って「マーカーペン」ツールを使い、凸凹を意識しやすい胸部分からはじめると描きやすいです。

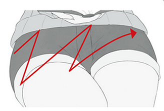


❸セーター全体のライン模様を入れる

セーターの残りの部分にも縦ライン模様を入れていきます。腕は肘から曲がるときの折返しに気をつけて、縦のラインがつながるようにしましょう。

確認のために下塗りを真っ白にしてみました。だいたいこのくらいの質感がちょうどよいと思いました。





【C.03】質感
H:0 S:0% V:50%

❹ショートパンツにデニムの質感をつける

レイヤー合成モードは「乗算」で、不透明度60%です。「ガッシュ細筆」ツールを大きめのブラシサイズにして、矢印方向に交互に軽くなぞります。さらに、透明色の「ガッシュ細筆」ツールで、軽くスタンプを押すようにポンポンと薄くして、まだらなデニムの質感をだします。

TOPIC

「ガッシュ細筆」ツール

筆圧を濃く、ブラシサイズを小さくすると、左図の左のように筆のような質感になります。筆圧を弱く、ブラシサイズを大きくすると真ん中のようなザラザラした質感に、またそれを透明色でぽんぽんとスタンプするように重ねて薄くしていくとザラザラ感のあるテクスチャのような質感になります。



顔周りの影を入れていく

キャラクターの下塗りレイヤーにクリッピングしながら、影を入れていきましょう。レイヤー合成モードは「乗算」で、細かい部分は「なじませ筆（先端細）」、大雑把な影は「なじませ筆」ツールで塗っていきます。影のレイヤーは基本、このレイヤーに【C.03】で入れていきます。



❶髪の影と髪から落ちる影を入れる

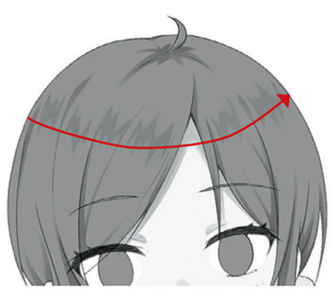
髪の流れに沿って影を入れ、髪から落ちる影を肌に追加します。

【C.03】影
H:0 S:0% V:50%



❷顔の影を入れる

鼻やまぶたの上、口のライン、耳など、顔の影を塗ります。



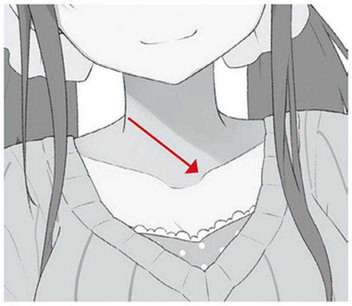
❸髪の反射の影を入れる

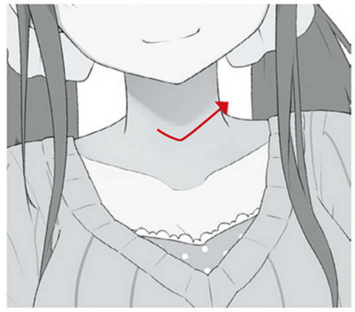
3章のブラシ塗りと同じ方法で（83ページ参照）、髪に反射する艶の部分を塗ります。



❹顎下の影を入れる

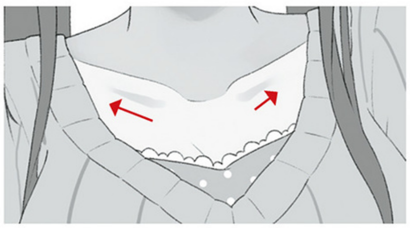
顎の下の首に、顔から落ちる影を入れます。「なじませ筆」ツールでベタ塗りしています。





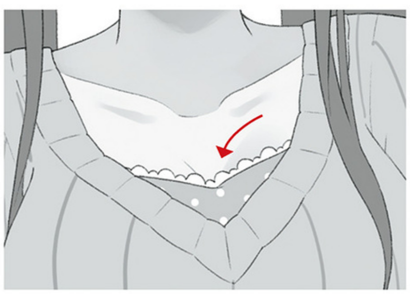
❺顎下の影を整える

透明色の「なじませ筆」ツールで、矢印の方向に色を抜いていきます。途中できゅっと折り返すように反対側に向けて抜いていきます。このとき、顎下の影があまり鋭角にならないよう、角が丸まるようにするとよりよく見えます。



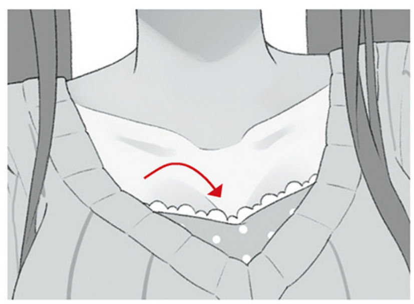
❻鎖骨ラインに影を入れる

鎖骨のラインは、矢印の方向に「なじませ筆」ツールでスッと軽く入れる感じでよいでしょう。



❼胸の影を入れる

3章のブラシ塗りと同じ要領で、「なじませ筆」ツールで、胸の形に沿って軽く影を入れます。

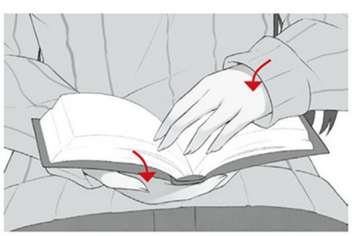


❽反対側の胸の影を入れる

反対側の胸の影も同じように入れます。

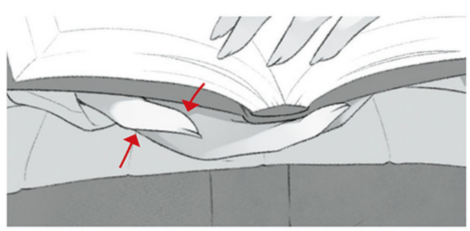
手の周りの影を入れる

袖からでる手首や本をもつ指の影を入れていきます。



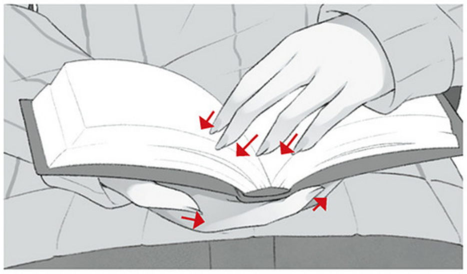
❶落ち影と指の影を入れる

「なじませ筆」ツールで、服からの落ち影、本からの落ち影、指の影を入れます。



❷本からの濃い影を塗り足す

本から落ちる影は、完全な影になるので、奥になる部分を濃く塗り足します。

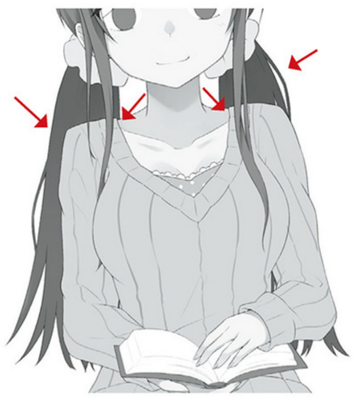


❸爪を塗る

爪を塗ります。「なじませ筆」ツールを使い、矢印の方向へ濃い目に入れます。

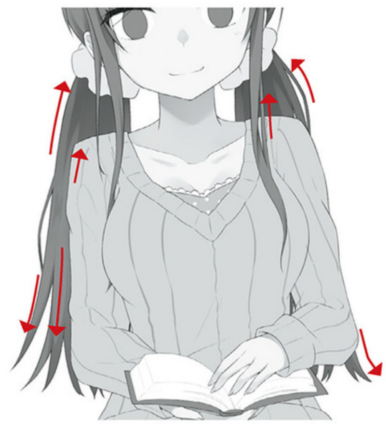
耳の横から下がる髪とおさげの髪に影を入れる

髪の上の部分の影は入れたので、耳から下になる部分の影を塗っていきます。



❶ツインのおさげと顔横から下がる髪に影を入れる

ツインのおさげ部分と、顔横から下がる髪の影を塗ります。顔横からの部分は髪の折返し部分に「なじませ筆」ツールで、前髪同様流れに沿って入れます。ツインのおさげは全体を範囲選択して、塗りつぶすように全体を塗ります。



❷影を整える

透明色の「なじませ筆(先端細)」ツールを使い、矢印の方向に色を抜いて、影の感じを整えます。



❸全体の影を入れる

いったん影のレイヤーを非表示にして、新規にレイヤー合成モード「乗算」でレイヤーを作ります。このレイヤーで、おさげ部分を範囲選択し、「エアブラシ」ツールで全体に影を入れます。



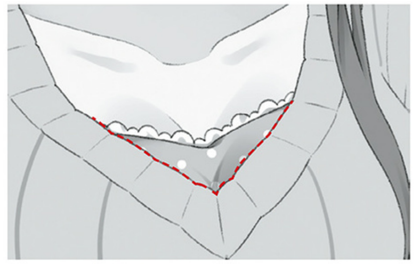
❹影のレイヤーに結合する

非表示にした影のレイヤーを表示して、今塗った乗算レイヤーを不透明度25%に変更し、下の影のレイヤーに結合します。

✣シュシュ、シャツ、セーターの影を入れる

▶シュシュやシャツに影を入れる





❶シュシュに軽く影を入れる

「なじませ筆」ツールで、ツインテールの両側のシュシュに影を入れていきます。

❷シャツにも軽く影を入れる

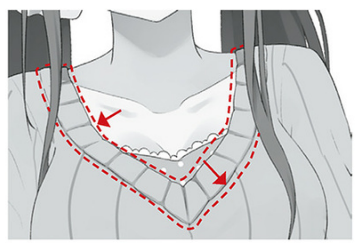
塗る領域は小さいですが、入れ忘れないようにしっかりと塗ります。セーター側にはみ出ないように注意しましょう。

▶セーターの上半身に影を入れる



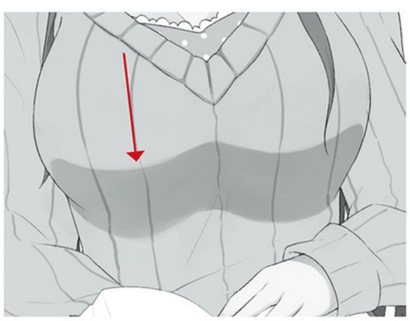
❶上半身を範囲選択しておく

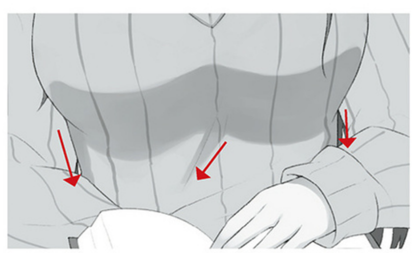
セーターの身体の部分に影を入れていく準備として、クイックマスクで上半身の身体部分を範囲選択しておきます。



❷襟部分の影を入れる

セーターの襟部分の凸凹に沿って、「なじませ筆（先端細）」ツールで影をつけます。



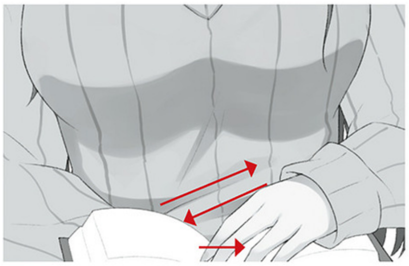


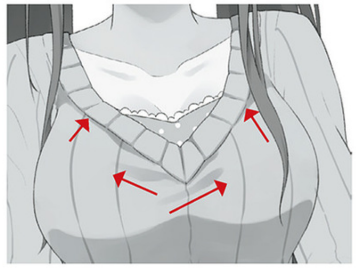
❸胸部分の影を入れる

セーターの胸部分に、「なじませ筆」ツールで大きく影を入れます。

❹皺の影、身体の回り込みの影を入れる

胸から落ちる皺の影や体の回り込みの影を、矢印の方向へ「なじませ筆（先端細）」ツールで入れます。



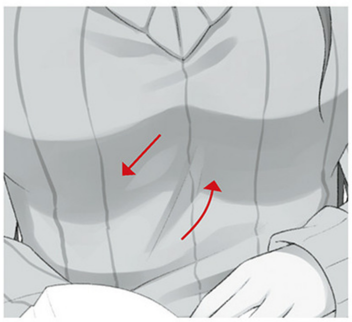


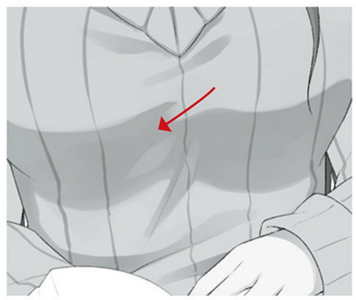
❺腰回りの影を入れる

セーターの腰回りの影を矢印の方向へ、「なじませ筆」ツールで入れます。

❻襟部分からの影と胸の皺の影を追加する

胸の皺の影を追加し、セーターの襟部分から落ちる影を追加します。





❼胸の影に皺の感じを入れる

胸の影がのっぺりしてしまうので、透明色の「なじませ筆」ツールを使い、色を抜き、影に立体感と皺の感じをだします。皺の流れに沿って矢印の方向へ筆を走らせるとよいでしょう。

❽胸の影の上部に皺を追加する

胸の影の上部にも皺の感じを入れます。透明色の「なじませ筆」ツールで、矢印の方向へ皺を追加するように色を抜きます。

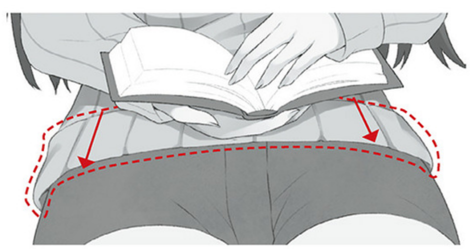
▶セーターの下半身に影を入れる



❶セーターの腰から下を範囲選択する

上半身と同様に、腰から下をクイックマスクで範囲選択します。





❷落ち影を入れる

腕や本からの落ち影を、「なじませ筆」ツールで入れます。

❸セーターの裾の影を入れる

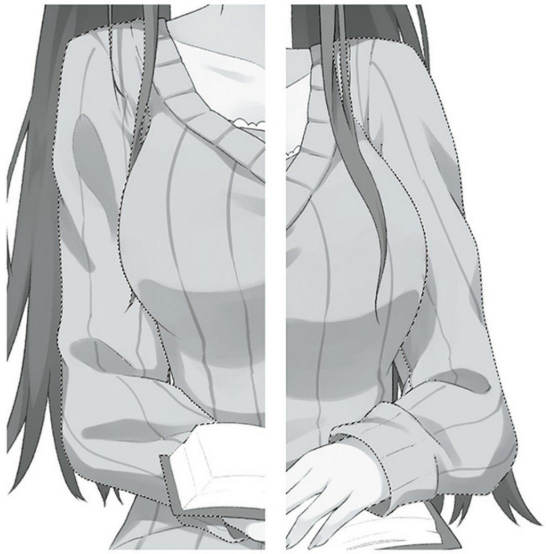
襟と同じように、セーターの裾も凸凹に沿って影を入れます。

▶セーター の腕部分に影を入れる



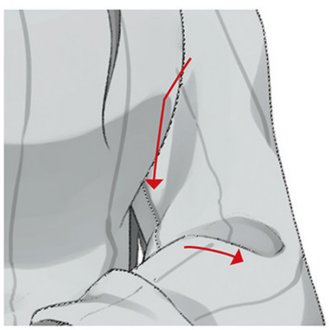
❶セーターの腕の部分を範囲選択する

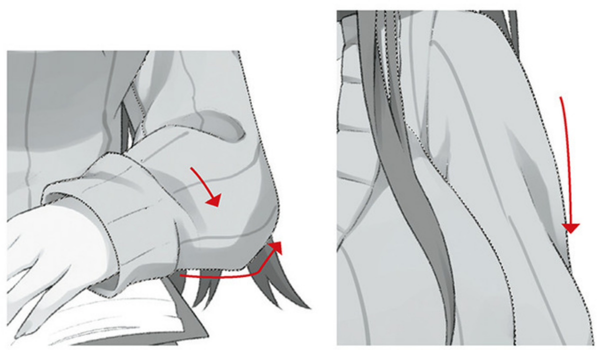
上半身や腰から下と同様に、両腕の部分をクイックマスクで範囲選択します。



❷セーターの両腕に影を入れる

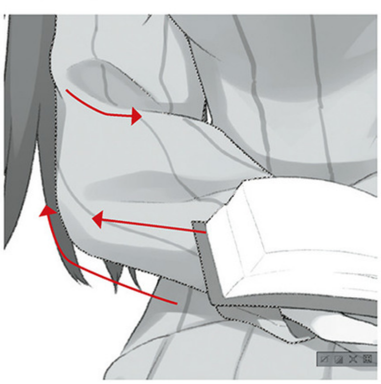
腕の皺に合わせて、「なじませ筆」ツールを使い、ベタ塗りで影を塗っていきます。両方の腕の影を塗ります。

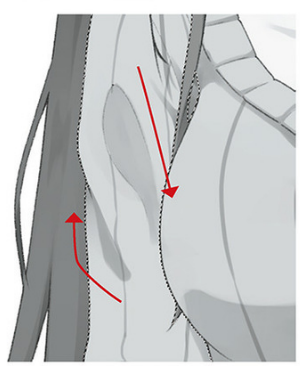




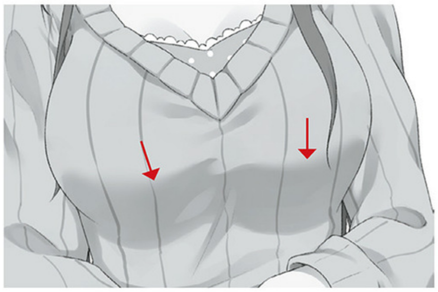
❸影の形を整える

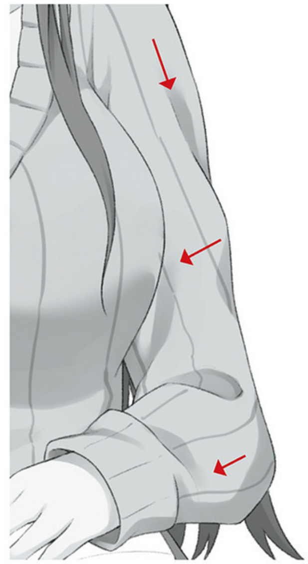
透明色の「なじませ筆」ツールを走らせて影の色を抜いて形を整えます。各部分の筆の走らせ方を矢印で示しています。

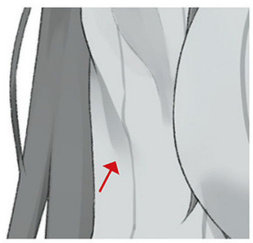




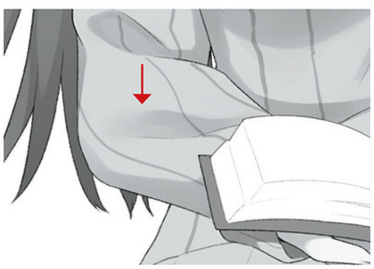
▶セーターの影にぼかしを入れる





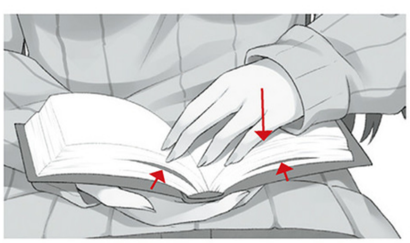


「色混ぜ」ツールにある「ぼかし」ツールを使い、ここまでセーターに入れた影にぼかしを入れます。胸の上部や腕の皺が伸びている部分の境界などに軽いぼかしを入れていきます。ぼかしを入れた部分を矢印で示しています。
ぼかしすぎると、全体の影がぼやけてメリハリのない影になってしまうので注意しましょう。



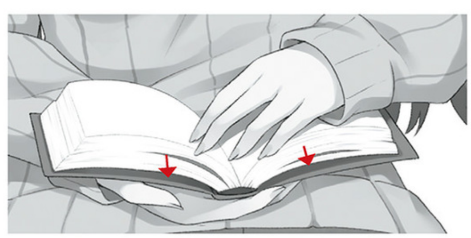


本に影を入れる



❶落ち影とページの隙間の影を入れる

「なじませ筆」ツールを使い、本に手から落ちる影と、ページの隙間の影を塗ります。



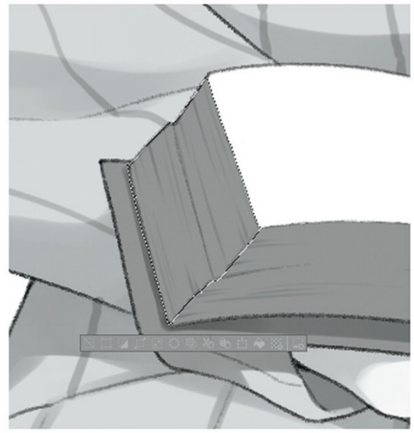
❷本のページからカバーに落ちる影を塗る

本のページ部分から下のカバーに落ちる影を塗ります。



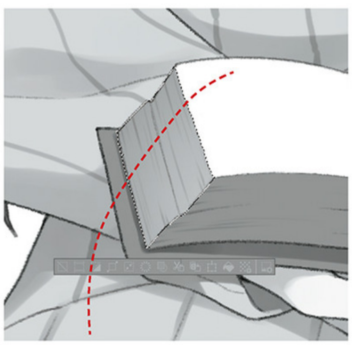
❸本のページの側面を塗りつぶす

本のページの側面になる部分を塗りつぶすように塗ります。



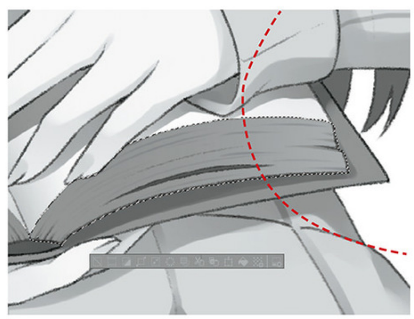
❹塗りつぶした側面を範囲選択する

そのままでは側面が濃すぎます。そこで塗りつぶした側面を範囲選択します。



❺影の形を整える

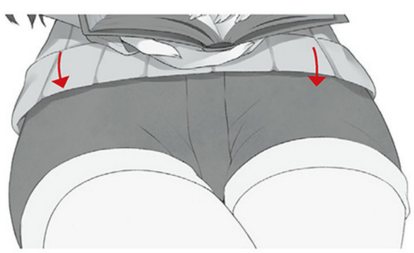
範囲選択をしたら、透明色の「エアブラシ」ツールで、破線あたりに沿って軽く色を抜きます。



❻反対側も色を抜いて整える

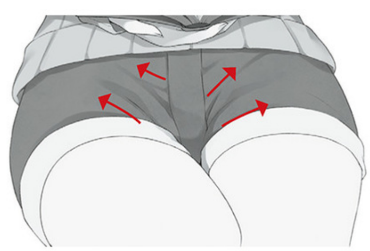
本の反対側の側面も、同じように軽く色を抜いて調整します。

ショートパンツと足に影を入れる



❶セーターから落ちる影を入れる

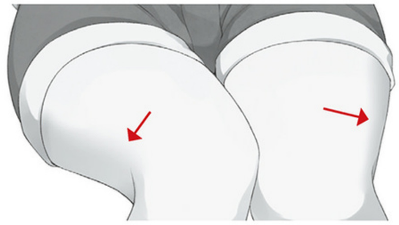
「なじませ筆」ツールを使い、セーターから落ちる影を、ショートパンツに入れます。



❷皺の影を入れていく

股の周部分から放射線状に流れるように、皺の影を入れます。ここは少し細かい部分なので、「なじませ筆(先端細)」ツールを使うとよいでしょう。



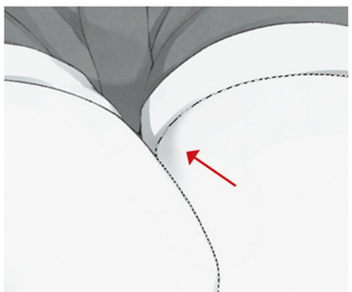


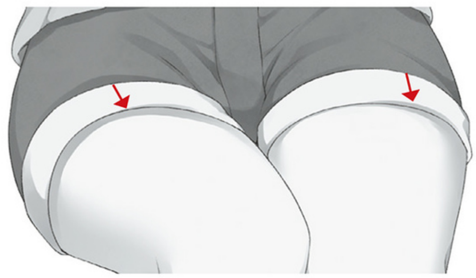
❸ショートパンツから足にかけて影を入れる

ショートパンツから足にかけて、下半身全体に足の丸みに注意しながら影を入れます。ショートパンツ、折返し、足と部位は別ですが、流れで一気に塗ってしまって問題ありません。

❹太ももの影をぼかす

太ももの影を、「色混ぜ」ツールにある「ぼかし」ツールでぼかします。





❺左足の内側にぼやけた感じの影を入れる

左足（画面では右側の足）に対して、「範囲選択」ツールで範囲選択し、太ももの内側に「エアブラシ」ツールでぼやけた感じの影を入れます。

❻ショートパンツから落ちる影を入れる

「なじませ筆」ツールで、ショートパンツから足に落ちる影を入れます。

目とメガネの影を入れていく

ここからは目とメガネの影を塗っていきます。目の影は、目の下塗りにクリッピングしたレイヤーを作りながら塗っていきます。またメガネを塗るときには、メガネの下描きレイヤーを表示して塗っていくことになります。影の塗り色は【C.03】のままです。



【C.03】影
H:0 S:0% V:50%

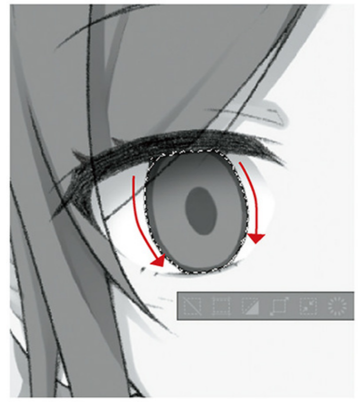
❶目の上部に影を入れる

レイヤー合成モードは「乗算」で、目の下塗りにクリッピングします。「エアブラシ」ツールで目の上部の影を塗ります。



❷瞳孔と瞳の縁周りを塗る

同じレイヤーのまま、瞳孔と瞳の縁周りを塗ります。



瞳の周囲をぐるっと塗ります。



❸瞳孔の中央の色を軽く抜く

透明色の「なじませ筆」ツールで、瞳孔の中央部分の色を軽く抜きます。



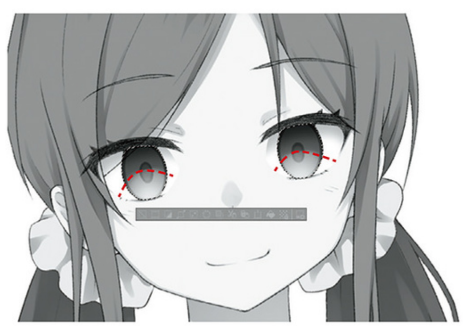
❹瞳の上に影を入れる

レイヤー合成モード「乗算」で新しくレイヤーを作り、瞳の上半分に影を入れます。



❺入れた影の左右をぼかす

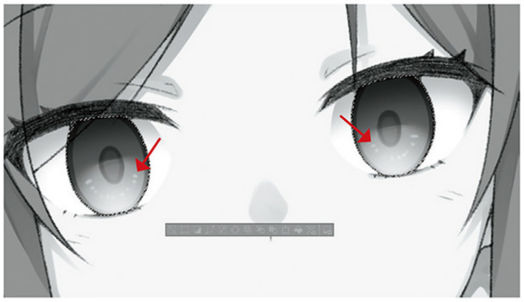
「ぼかし」ツールを使って、瞳の上に入れた影の左右を少しぼかします。

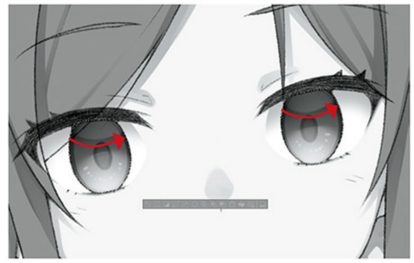


❻瞳の下側にハイライトを入れる

レイヤー合成モード「通常」で新規レイヤーを作成し、「エアブラシ」ツールで破線部分に【C.02】でハイライトを入れます。

【C.02】ハイライト・光彩
H:0 S:0% V:100%



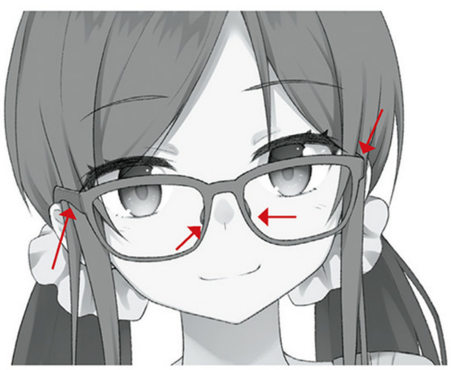


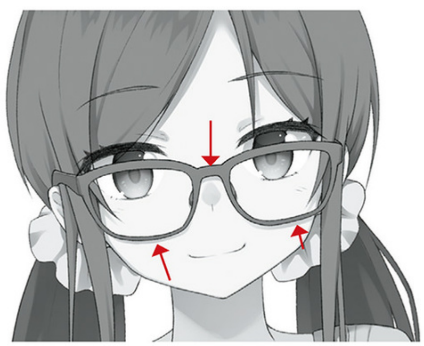
❼瞳に光彩を入れる
ハイライトを入れたレイヤーのまま、「なじませ筆」ツールで瞳の下側にぐるっと光彩を入れます。

❽瞳の上に反射光を入れる
同じレイヤーのまま、瞳の上側に反射光を入れます。「なじませ筆」ツールで、軽く矢印の方向へ入れていきます。



❾目にハイライトを入れる
同じレイヤーのまま、目に光のハイライトを入れます。「マーカーペン」ツールで入れるとよいでしょう。





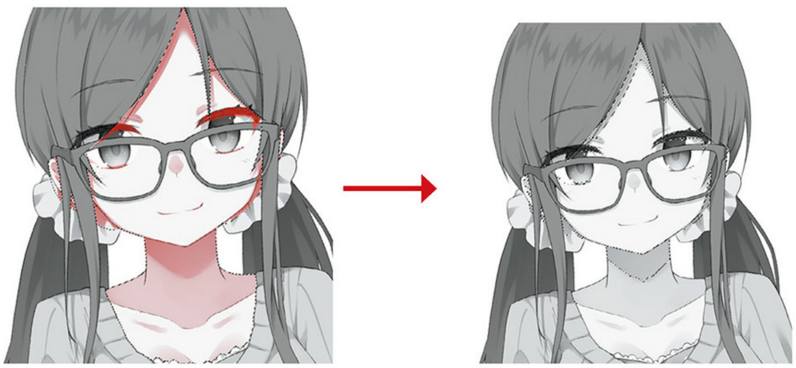
❿テンプル部分や鼻当て部分に影を入れる
メガネの下塗りレイヤーを表示して、レイヤー合成モード「通常」でレイヤーを作成します。「なじませ筆」ツールで、左右のテンプル部分、鼻あて部分に影を入れます。

⓫メガネからの落ち影を肌に入れる
キャラクターの下塗りレイヤーにクリッピングした、レイヤー合成モード「通常」のレイヤーを作成し、最初に影を入れたレイヤーの下に配置します。このレイヤーにメガネから肌に落ちる影を「なじませ筆」ツールで入れます。あまり厳密に入れると顔の影がくどくなってしまうので、フレーム下部、鼻あてあたりの落ち影程度にするとよいでしょう。

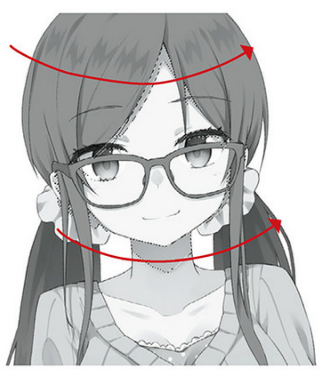
✣グラデーションの影を入れていく

影が単調にならないように、全体にグラデーションの影を入れていきます。レイヤー合成モードは「通常」でグラデーションの影用のレイヤーを作り、それぞれの部分を範囲選択して塗っていくとよいでしょう。影の塗り色は【C.03】のままです。

❖クイックマスクを使った範囲選択方法



顔周りの肌部分の影をクイックマスクの機能を使って選択する例です。「レイヤー」パレットの塗ってきた影のレイヤーのサムネイル部分を「Ctrl」キーを押しながら左クリックして、クイックマスクで選択表示します。「選択範囲」ツールで肌部分だけを範囲選択してください。この状態でクイックマスクを解除すると、顔周りの肌の影部分のみを選択することができます。



❶顔周りの肌にグラデーションの影を入れる

顔周りの影を選択したら、「エアブラシ」ツールで矢印部分を目安に軽く影を入れていきます。影を若干濃くするようなイメージです。



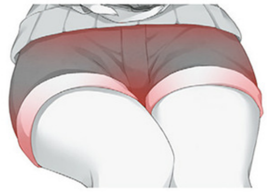
❷下半身の肌にグラデーションの影を入れる

顔周りと同様に、手や足の肌の影を選択して、影を濃くしていきます。



グラデーションの影を入れたところを赤で視覚化しています。





グラデーションの影を入れたところを赤で視覚化しています。

❸ショートパンツにグラデーションの影を入れる

ショートパンツ部分全体を範囲選択し、「エアブラシ」ツールでグラデーションの影を入れます。



❹セーターにグラデーションの影を入れる

セーターも同じように全体を範囲選択します。「エアブラシ」ツールで、凸凹を意識してグラデーションの影を入れました。



グラデーションの影を入れたところを赤で視覚化しています。



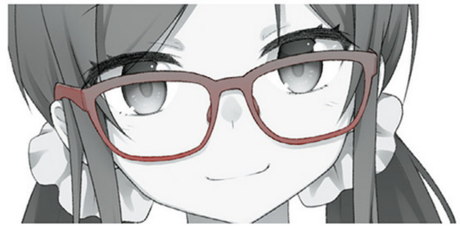
❺髪にグラデーションの影を入れる

髪の毛全体を範囲選択します。「エアブラシ」ツールで、頭の丸みをしっかりとだせるように塗ります。



頭の丸みを意識して、グラデーションの影を入れたところを赤で視覚化しています。





グラデーションの影を入れたところを赤で視覚化しています。眼鏡の下半分くらいとテンプル部分を塗っています。

❻メガネにグラデーションの影を入れる

メガネのフレームのレイヤーに対して、レイヤー合成モード「通常」の新規レイヤーを作り、メガネ全体を範囲選択し、「エアブラシ」ツールでグラデーションの影を入れます。



❼影入れの完了

影を丁寧に入れることで、モノクロでも立体感をしっかりとだすことができます。

全体にハイライトを入れていく

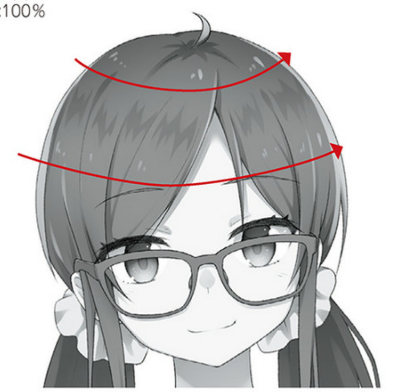
影が塗れたら、ハイライトを入れていきましょう。レイヤー合成モード「通常」でハイライトのレイヤーを作り、各部分を上から順に塗っていきます。ハイライトの塗り色は【C.02】です。

【C.02】ハイライト
H:0 **S**:0% **V**:100%



❶髪の縁にハイライトを入れる

髪の縁にハイライトを入れます。「なじませ筆」ツールで矢印の方向に入れています。



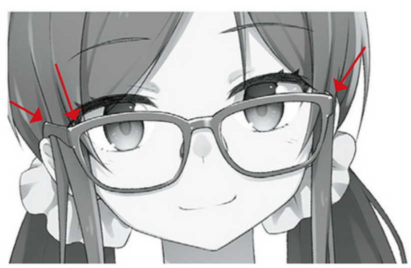
❷頭の髪の毛にハイライトを入れる

頭の髪の毛部分にハイライトを入れます。３章のブラシ塗りでも入れたように、髪の流れに沿うようにして、ぐるっと回るようにいくつか入れていきます。



❸顔の横の髪にハイライトを入れる

顔の横から下がる髪の縁に、縦の流れに沿ってハイライトを入れます。



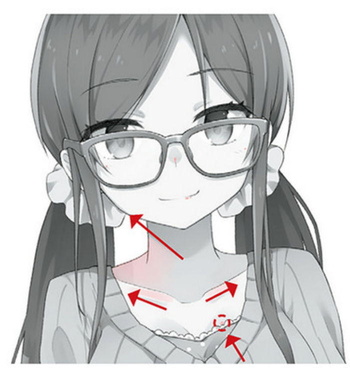
❹メガネにハイライトを入れる

メガネのレイヤーに、レイヤー合成モード「通常」でレイヤーを作ります。ハイライトはメガネ全体に入れますが、角部分に点状のはっきりとしたハイライトを入れると、それらしさが増します。

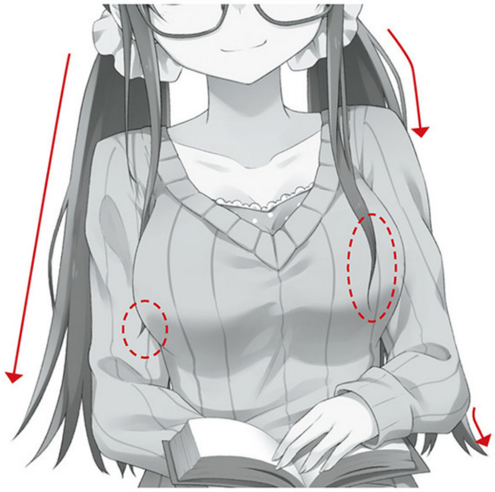


❺顔周りの肌にハイライトを入れる

もとのハイライトのレイヤーに戻って、顔周りの肌にハイライトを入れます。



ハイライトを入れたところを赤で視覚化しています。「なじませ筆」ツールを矢印の方向に動かし、軽く薄めに入れています。



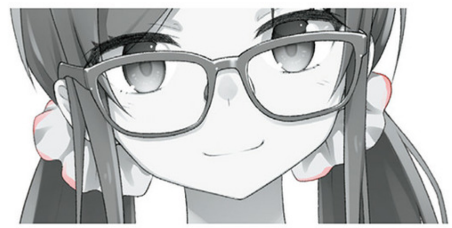
❻髪の先やおさげの髪にハイライトを入れる

ツインのおさげ、顔の横から下がる髪の先部分に、「なじませ筆」ツールでハイライトを入れます。

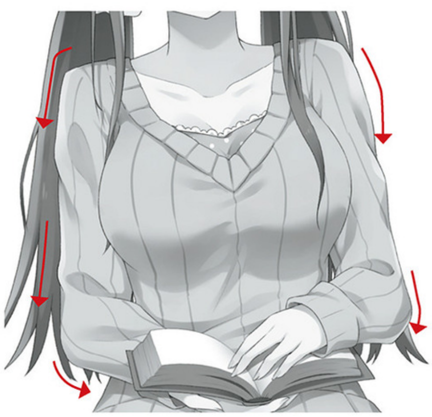


❼シュシュにハイライトを入れる

シュシュにも「なじませ筆」ツールでハイライトを入れます。



シュシュにハイライトを入れた領域を赤で視覚化しています。

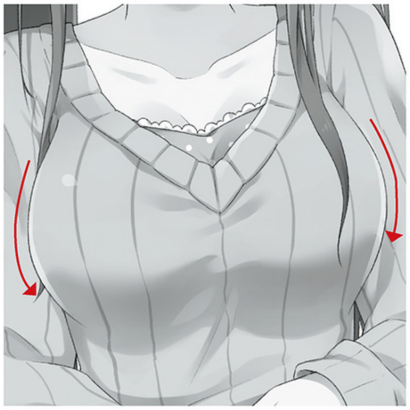


❽セーターの外の縁にハイライトを入れる

セーターの縁に、「なじませ筆」ツールでハイライトを入れます。矢印方向に、流れるように入れる感じです。



縁に入れたハイライトを赤で視覚化しています。

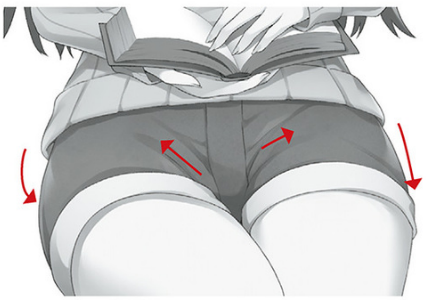


❾セーターの襟や胸、腰部分の縁にハイライトを入れる

セーターの襟や胸、腰部分のフチにも「なじませ筆」ツールでハイライトを入れます。



ハイライトを入れたところを赤で視覚化しています。





ハイライトを入れたところを赤で視覚化しています。

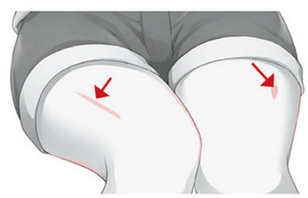
❿セーターの裾とショートパンツにハイライトを入れる

「なじませ筆」ツールで、外側の縁と皺の流れに沿ってハイライトを入れます。



⓫足にハイライトを入れる

足の縁にハイライトを入れます。そして、太ももの肌には艶やかさがあるとよいので、テカリのハイライトを軽く入れます。



ハイライトを入れたところを赤で視覚化しています。矢印はテカリ部分です。



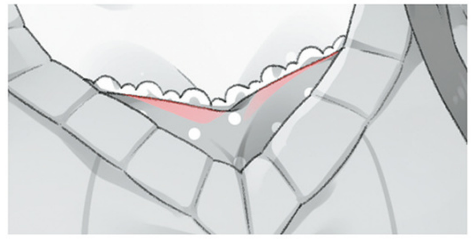
⓬本にハイライトを入れる

「なじませ筆（先端細）」で、少し筆圧を強めにハイライトを入れます。カバーの縁、本のページ分けのところへハイライトをしっかりと入れるとよいでしょう。



⑬シャツにハイライトを入れる

胸元のシャツにもハイライトを入れます。シャツの白い装飾部分は、ハイライトを入れても見えないため入れていません。



ハイライトを入れたところを赤で視覚化しています。

グラデーションのハイライトを塗る

各部分のハイライトが塗れたら、キャラクター全体にグラデーションのハイライトを入れていきます。レイヤー合成モードは「通常」で、グラデーションのハイライト用のレイヤーを作って入れていきます。色は【C.02】です。

全体といっても、肌とセーターに入れるだけで、十分効果があります。

肌とセーターに入れたグラデーションのハイライト





キャラクターの肌部分を範囲選択し、顔の中心や太もも中心など、光がより強くあたる部分に「エアブラシ」ツールを使って、グラデーションのハイライトを入れます。
次にセーターを範囲選択して、グラデーションのハイライトを入れます。とくに胸や肩部分は光があたりやすいので、少し強めに入れています。
３つの図の赤色で示してるところが、グラデーションのハイライトを入れた領域になります。

【C.02】グラデーションのハイライト
H:0 S:0% V:100%



メガネのレンズを塗っていく

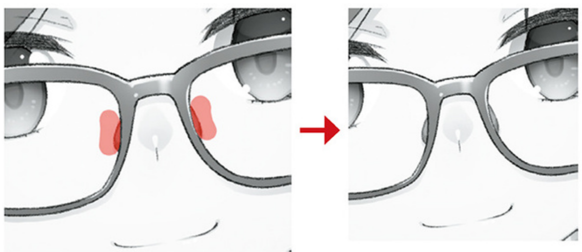
モノクロでの塗りの最後に、メガネのレンズを塗っておきましょう。

レンズを塗っていく前に、鼻あて部分の色を若干落としておきます。レンズを通したときに、くっきり見えていると少々違和感があるためです。

クイックマスクで鼻あて部分を選択します。塗りのレイヤーと線画のレイヤーの両方にレイヤーマスクを作成し、選択した部分を透明色の「エアブラシ」ツールで軽く色を透いておきます。

鼻あての色を透いたら、レンズを塗っていきましょう。

❖鼻あての色を透いておく



memo

レイヤーマスクを使うことで、少々失敗してもやり直し、調整が簡単にできるようになります。部分的に消すといったときは、レイヤーマスクを有効に使うとよいでしょう。

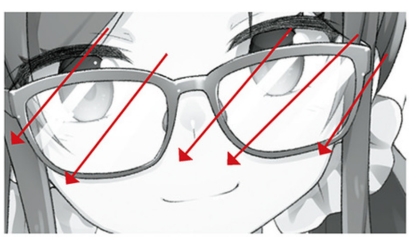
レンズを通したときに、鼻あてが違和感なく見えるように色を透いて落とします。クックマスクで鼻あてを選択して、塗りと線画の両方のレイヤーマスクを作成してから、透明色の「エアブラシ」ツールで軽く透いておきます。



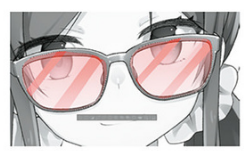
❶レンズを白く塗りつぶす

レイヤー合成モードは「通常」です。レンズのレイヤーは、メガネのフレームのレイヤーの下に作ります。「塗りつぶし」ツールを使って、メガネのレンズ部分を【C.02】で塗りつぶします。塗りつぶし切れない部分は「Gペン」ツールで塗り足します。

【C.02】レンズ
H:0 S:0% V:100%



色を抜いた感じを赤で視覚化しています。



❷塗った白色を抜いていく

塗りつぶしたレイヤーにレイヤーマスクを設定し、透明色の「なじませ筆」ツールを矢印の方向で走らせて、色を抜いていきます。



❸レイヤーに不透明度を設定する

色を抜いたら、レイヤーの不透明度を33%に下げます。これでレンズの基本部分は塗れました。この塗ったレンズのレイヤーを、一度非表示にします。



❹メガネの周りにぐるっと色を塗る

非表示にしたレンズのレイヤーの上に、レイヤー合成モード「スクリーン」でレイヤーを作ります。わかりやすい色なら何でもよいので、メガネの周りをぐるっと塗りつぶします。



❺メガネのレンズ部分を消去する

レンズ部分を範囲選択して、塗った色を消去します。



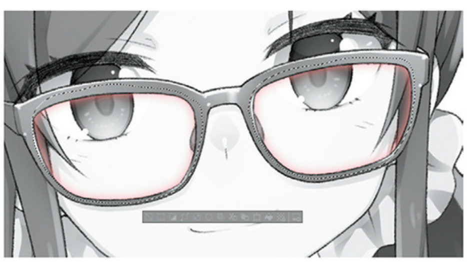
❻ぼかし処理をする

この状態のレイヤーに対して、メニューから「フィルター」→「ぼかし」→「ガウスぼかし」を選択して、「ぼかす範囲」を「15」でぼかします。



❼レンズを選択する

ぼかしたら、レンズの部分を範囲選択します。



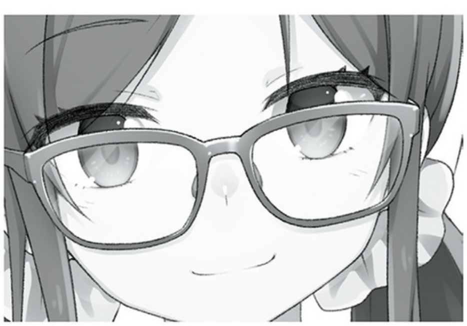
❽選択範囲外を消去する

範囲選択した選択領域外を消去すると、内側あたりに軽くぼけた感じの色が残ります。



❾色を白色に変更する

描画色で白色(【C.02】)を選択してから、メニューで「編集」→「線の色を描画色に変更」を実行します。そして、レイヤーの不透明度を65%にすると、レンズがちょっと曇った感じに仕上がります。



❿レンズの塗りの完成

非表示にしていたレンズのレイヤーを表示して、レンズがちょっと曇った感じのレイヤーと合わせて表示すれば、レンズの塗りは完了です。



❖モノクロでのャラクターの塗りが完了

❖モノクロで塗った時点のレイヤー構造



4

03 キャラクターに色をのせていく

モノクロの明暗でキャラクターを塗り終えたら、色をのせていきましょう。
各部位ごとに色を指定してのせていくだけで綺麗なイラストになります。

各部位ごとに分けて色をのせていく

明暗をしっかりとつけたモノクロのイラストに、グリザイユ画法で色をのせていきます。このとき、部位ごとにレイヤーフォルダーを分けて着色していくと、あとから細かな色の調整がやりやすくなります。

本書では、各部位ごとにレイヤーフォルダーを分けて、着色していく方法で解説していきます。

▶部位ごとの色ののせ方

それでは肌を例に、色ののせ方を紹介します。



❶肌全体を範囲選択する

まず「選択範囲」ツールで肌全体を選択します。



❷レイヤーフォルダーを作成する

肌のレイヤーフォルダーを作成し、レイヤー合成モードを「通常」から「通過」に変更します。
そしてレイヤーマスクを設定し、肌の部位のみマスクされた状態にします。



❸レイヤー全体を色で塗りつぶす

マスクしたレイヤー全体を【C.08】で塗りつぶします。そして、レイヤー合成モードを「ハードライト」に変更します。



【C.08】肌
H:5 S:55% V:100%

❹肌に色がのります

肌の部分のみハードライトで色がのり、このように色味がつきます。

そして、塗りを進めていくにつれて色をどんどん重ねていきますが、追加するレイヤーは基本的に部位ごとの下地につけた色の上にレイヤーを作成し、追加していきます。

肌を例にすると、ハードライトで下地に色をのせたあと、その上にオーバーレイのレイヤーを作り色味を足していきます（132ページの手順❶）。



❖オーバーレイで色味を足した肌のレイヤーフォルダー

また、追加レイヤーにマスク指示がある場合は、下地のレイヤーの上にレイヤーを作り、その上でレイヤーマスクを作成していきます。



❖レイヤーマスクを作成したレイヤー表示例

▶残りの部位にも色をのせる

残りも各部位に分けてレイヤーフォルダーを作り、色をのせていきます。ここでは、次の図のレイヤーフォルダーの構造に分けて、それぞれ指定の色をのせています。ただし、塗りつぶす色のレイヤー合成モードは、場所によっては「ハードライト」ではなく、「オーバーレイ」に指定しています。

モノクロのキャラクターに上から色をのせただけで、これだけ色味が変化します。

❖各部位に色をのせたキャラクター



❖各部位のレイヤーフォルダーに分けたレイヤー構造



【C.17】髪（ハードライト）
H:247 **S:**24% **V:**55%

【C.16】シュシュ（ハードライト）
H:41 **S:**55% **V:**100%

【C.15】セーター（ハードライト）
H:143 **S:**24% **V:**55%

【C.13】ショートパンツ（ハードライト）
H:227 **S:**14% **V:**51%

【C.14】ショートパンツ白部分（ハードライト）
H:226 **S:**22% **V:**73%

【C.12】シャツ（ハードライト）
H:328 **S:**19% **V:**85%

【C.11】服白（オーバーレイ）
H:262 **S:**25% **V:**83%

【C.10】本のカバー（ハードライト）
H:11 **S:**44% **V:**76%

【C.09】本（オーバーレイ）
H:242 **S:**14% **V:**75%

【C.08】肌（ハードライト）
H:5 **S:**55% **V:**100%

【C.32】メガネフレーム（ハードライト）
H:338 **S:**46% **V:**51%

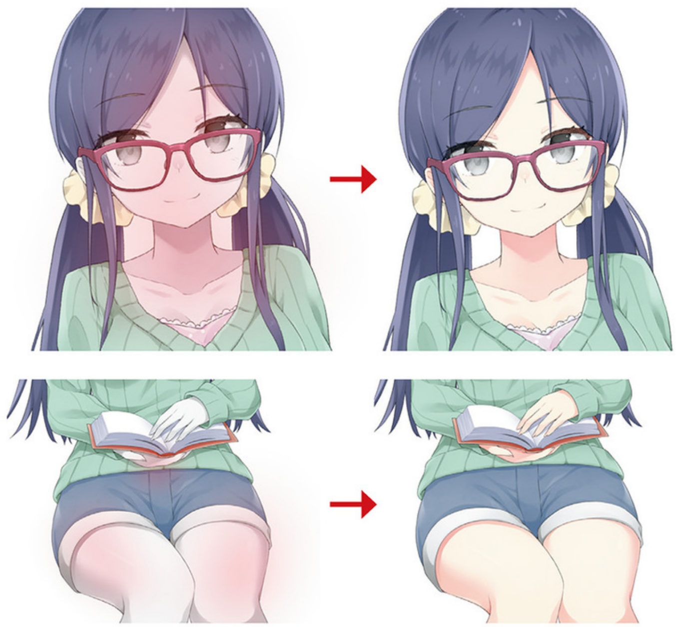
各部の色味を調整する

モノクロで明暗をつけたキャラクターの各部位に、1色をのせただけで見違えるようなカラーイラストになっています。ここからは各部位ごとに色に変化をつけて調整していきましょう。作成したレイヤーフォルダー内に、レイヤーを作りながら塗っていきます。

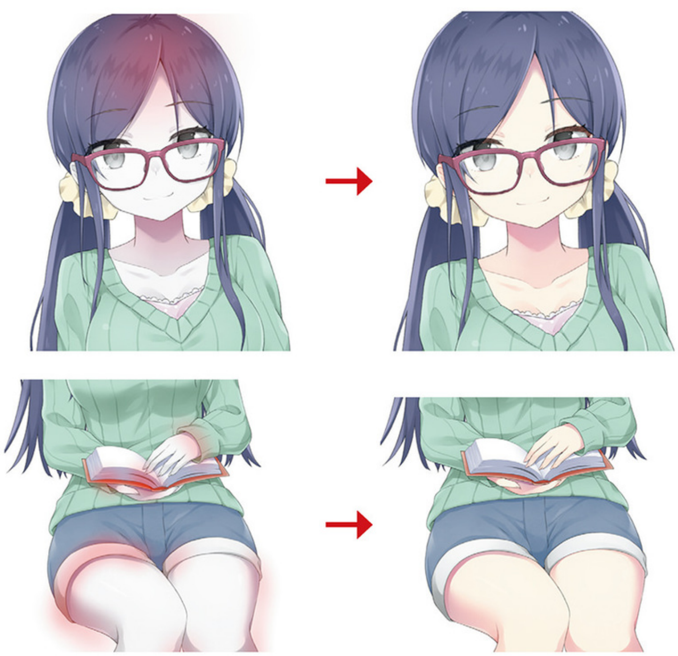
肌の色味を調整する

❶肌に少し赤みを入れていく

レイヤー合成モードは「オーバーレイ」です。「エアブラシ」ツールを使い、肌全体に【C.18】をオーバーレイで入れ、色味に軽い変化をつけます。図の左側はオーバーレイを塗ったところを視覚化したもので、右側が変化した結果です。



【C.18】オーバーレイの色
H:331 S:34% V:75%



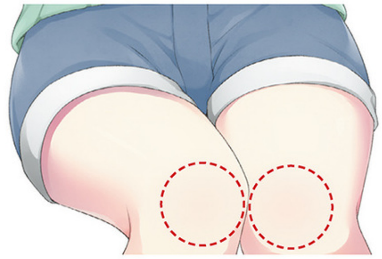
【C.19】彩度を落とす色
H:207 S:100% V:98%

❷肌の影の彩度を落とす

今のままでは、全体の彩度が高くなりすぎてしまっている感じがしています。そこで、モノクロの影レイヤーの範囲のレイヤーマスクを作成し、レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」で、「エアブラシ」ツールを使い、【C.19】を軽く入れて彩度を落とし、影の部分の色相を少し寒色のほうへずらします。



【C.20】追加する赤
H:355 S:44% V:96%



❸目の下あたりに少し赤みを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールで、目の下の頬あたりを、【C.20】で矢印の方向に抜けるように塗ります。

❹膝の赤みを追加する

同じレイヤーで、膝にも赤みを追加します。「エアブラシ」ツールで、ぽんぽんと軽く赤みが出る程度に色を置きます。

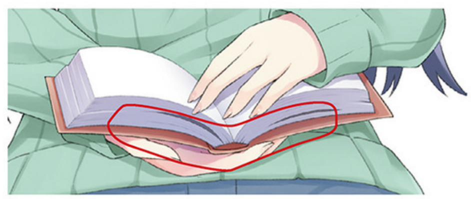
▶本と本カバーの色味を調整する



❶本に軽く暖色を加える

本のレイヤーフォルダーで、レイヤー合成モードは「オーバーレイ」です。「エアブラシ」ツールを使い、【C.21】で本に軽く暖色を加えます。

【C.21】追加する赤
H:329 S:53% V:80%



❷影の彩度を落とす

本カバーのレイヤーフォルダーで、レイヤー合成モードは「オーバーレイ」です。「エアブラシ」ツールを使い、【C.22】で彩度が高すぎる影の色味を抑えます。

【C.22】彩度を落とす色
H:199 S:100% V:100%

▶ショートパンツの色味を調整する



❶ショートパンツを塗りつぶす

ショートパンツのレイヤーフォルダーで、レイヤー合成モードは「ハードライト」です。【C.23】でショートパンツを塗りつぶします。



❷影の部分を範囲選択する

モノクロの着色パートで作成した影レイヤーを範囲選択します。

【C.23】塗りつぶす色
H:230 S:34% V:36%





【C.24】オーバーレイの色
H:226 S:22% V:73%

❸範囲選択でレイヤーマスクを作る

先ほど塗りつぶしたハードライトのレイヤーにレイヤーマスクを作成します。こうすることで、ショートパンツの影を、青みがかった少し濃い影にすることができます。

❹ショートパンツの白い部分を調整する

ショートパンツの白い部分のレイヤーフォルダーで、レイヤー合成モードは「オーバーレイ」です。「エアブラシ」ツールで【C.24】を軽く塗って、ショートパンツの白部分を少し青系統の影へ変更します。

▶セーターの色味を調整する



❶セーターを塗りつぶす

ショートパンツ同様、影の色の調整をします。レイヤー合成モード「オーバーレイ」で、【C.25】でセーター全体を塗りつぶします。



❷影の部分を範囲選択する

ショートパンツ同様、モノクロの着色パートで作成した影レイヤーを範囲選択します。

【C.25】塗りつぶす色
H:224 S:28% V:57%



❸範囲選択でレイヤーマスクを作る

先ほど塗りつぶしたオーバーレイのレイヤーにレイヤーマスクを作成します。緑系だった影の色が少し青系の色に変わります。



❹セーターをもう一度塗りつぶす

今度はセーターのハイライトの色を調整します。レイヤー合成モード「オーバーレイ」で、【C.26】でセーター全体を塗りつぶします。

【C.26】塗りつぶす色
H:41 S:60% V:100%



❺ハイライトの部分を範囲選択する

モノクロの着色パートで作成したハイライトのレイヤーを範囲選択します。



❻選択範囲でレイヤーマスクを作る

塗りつぶしたオーバーレイのレイヤーにレイヤーマスク作成します。緑系のハイライトの色が黄系に変わります。

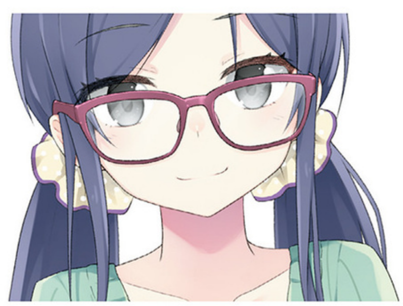
▶シュシュを仕上げていく



❶シュシュの縁に模様を描く

レイヤー合成モードは「乗算」です。「Gペン」ツールを使い、シュシュの縁の部分に模様を追加します。色は【C.27】です。

【C.27】縁の模様
H:266 S:49% V:77%



❷水玉模様を描く

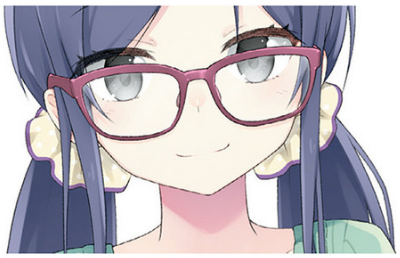
レイヤー合成モード「通常」で、「Gペン」ツールを使い、【C.02】の薄い水玉模様をシュシュに追加します。

【C.02】水玉模様
H:0 S:0% V:100%



❸影のレイヤーを範囲選択する

モノクロの着色パートで作成した影のレイヤーを範囲選択します。



❹水玉模様のレイヤーマスクで影を消去する

水玉模様を描いたレイヤーにレイヤーマスクを設定し、影レイヤーの選択部分を消去します。

このように影と重なる水玉が薄くなり、水玉にも影の描写ができます。





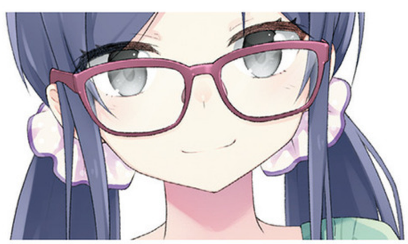
❺ハイライトのレイヤーを選択する

今度はモノクロの着色パートで作成したハイライトのレイヤーを範囲選択します。



❻縁の模様のレイヤーマスクで消去する

縁に描いた模様のレイヤーにレイヤーマスクを設定し、ハイライトのレイヤーの選択部分を消去して、縁の模様にハイライトを描写します。



❼シュシュをオーバーレイで塗りつぶす

レイヤー合成モード「オーバーレイ」で、「エアブラシ」ツールを使い、【C.28】でシュシュを塗ります。

【C.28】塗りつぶす色
H:292 S:40% V:78%



❽影のレイヤーを範囲選択する

影のレイヤーをもう一度範囲選択します。



❾レイヤーマスクで色味を変える

オーバーレイレイで塗ったレイヤーにレイヤーマスクを作成し、くすんだ黄系の影が紫系の影に変わります。これでシュシュが仕上がりました。

▶髪の色味を調整する



❶髪全体を塗りつぶす

レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で、「エアブラシ」ツールを使い、髪全体を【C.29】で塗りつぶします。

【C.29】塗りつぶす色
H:46 S:81% V:75%



❷ハイライトのレイヤーを選択する

モノクロの着色パートで作成したハイライトのレイヤーを範囲選択します。



❸レイヤーマスクで色味を変える

「覆い焼き（発光）」で塗ったレイヤーにレイヤーマスクを作成し、青系のハイライトを黄系のハイライトに変更します。



❹ツインのおさげ部分を範囲選択する

ツインのおさげ部分を「範囲選択」ツールで範囲選択します。

❺根元部分から色を入れていく

レイヤー合成モード「スクリーンで」で、「エアブラシ」ツールを使い、おさげの根元部分から下に、【C.30】の色を入れて色味を変えます。



スクリーンで色を入れたところを赤で視覚化しています。



【C.30】スクリーンの色
H:180 **S:**41% **V:**100%

❻前髪の透かし処理をする

レイヤー合成モード「スクリーン」です。「エアブラシ」ツールを使い前髪の透かし処理をします。色は【C.31】です。
髪の調整はこれで完了です。

【C.31】スクリーンの色
H:347 **S:**25% **V:**80%





スクリーンで色を入れたところを赤で視覚化しています。

▶メガネの色味を調整する

メガネのレイヤーに着色用のレイヤーフォルダーをレイヤー合成モード「通過」で作成して、メガネの色を調整していきます。

【C.33】塗りつぶした色
H:27 S:41% V:100%



❶メガネのフレームを塗りつぶす

レイヤー合成モード「オーバーレイ」、不透明度65%です。メガネのフレームを、【C.33】で塗りつぶします。



❷ハイライトの部分を範囲選択する

モノクロの着色パートで作成した、メガネのハイライトのレイヤーを範囲選択します。



❸レイヤーマスクで色を変える

塗りつぶしたオーバーレイのレイヤーにレイヤーマスクを作成し、赤系のハイライトを黄系のハイライトに変更します。



❹テンプル部分に軽く色を入れる

レイヤー合成モード「スクリーン」で、メガネのテンプル部分に、寒色の【C.19】を軽く入れます。

【C.19】スクリーンの色
H:207 S:100% V:98%

顔周りに色をのせて色味を調整する

眉や瞳、白目などの顔周りの部分についてはまだ色をのせていません。ここまでのほかの部分と同じように、新しく顔のレイヤーフォルダーをレイヤー合成モード「通過」で作成し、その中に眉や瞳などの各部分ごとのレイヤーフォルダーを「通過」で作成しながら塗っていきます。

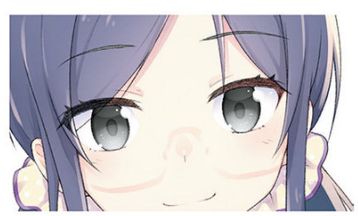


❶眉毛を塗りつぶす

眉のレイヤーフォルダーで、レイヤー合成モードは「オーバーレイ」です。【C.17】で眉毛を塗りつぶします。

【C.17】眉
H:247 S:24% V:55%

【C.34】白目
H:254 S:19% V:85%



❷白目の部分を塗りつぶす

白目のレイヤーフォルダーで、レイヤー合成モードは「オーバーレイ」です。【C.34】で白目を塗りつぶします。



❸瞳に色を追加する

レイヤー合成モード「オーバーレイ」です。【C.35】で瞳全体を塗りつぶします。



❹瞳の下部に色を入れる

同じレイヤーで、「エアブラシ」ツールを使い、【C.36】を瞳の下部に入れていきます。



【C.35】塗りつぶす色
H:4 S:68% V:76%

【C.36】下部に入れる色
H:35 S:100% V:100%

【C.37】上部に入れる色
H:226 S:100% V:100%

❺瞳の上部の色を変化させる

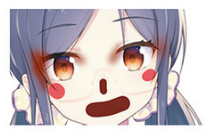
同じレイヤーで、今度は瞳の上部に、「エアブラシ」ツールで【C.37】を入れて、色を少し変化させます。



【C.38】まつ毛の左右
H:11 S:100% V:49%

【C.39】鼻・口
H:0 S:69% V:35%

【C.40】頬
H:355 S:70% V:86%



顔の各部分に色を塗ったところです。

❻まつ毛や鼻、口を塗っていく

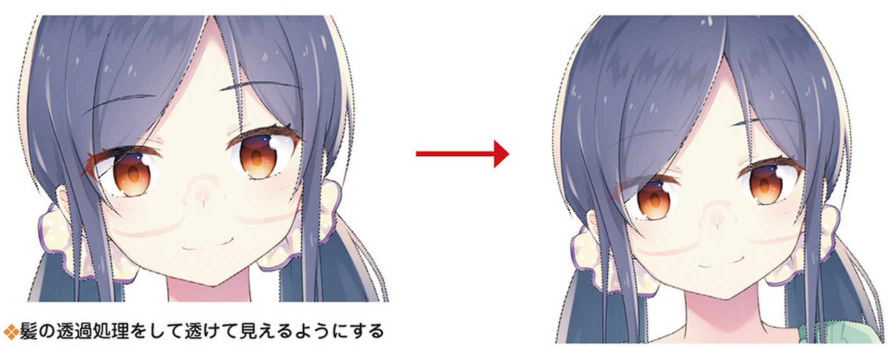
レイヤー合成モードは「通常」です。【C.38】でまつ毛の左右、【C.39】で鼻と口、【C.40】で頬の線画を塗ります。

▶前髪の透過処理を行う

今回は影などをパーツごとに分けていないので、2章や3章で行った方法は使えません。そこで、レイヤーマスクを使った方法を使います。

顔のレイヤーフォルダーにレイヤーマスクを作成し、髪の毛の部分を範囲選択します。そして、選択したレイヤーマスクの範囲を、透明色の「エアブラシ」ツールで軽く消します。すると髪の色が表情と被っている部分が透けるような効果になります。

最後にメガネを再度表示して、キャラクターの塗りが完了です。



❖髪の透過処理をして透けて見えるようにする



❖モノクロでのキャラクターの塗りが完了

4

04 背景を塗って仕上げていく

グリザイユ画法でのキャラクターの塗りはできました。それでは、背景を塗って、イラストを仕上げていきましょう。

ベンチを塗る

ベンチに座って本を開いているキャラクターにしているので、線画でベンチだけは描いています。その周囲については、秋の紅葉の下のベンチに座っているようにしたいと思います。まずは、ベンチから塗っていきましょう。

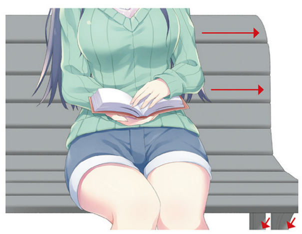
非表示にしていた背景のベンチを表示して、下塗りをしてから塗っていきます。



【C.57】座面
H:0 S:0% V:60%

【C.07】脚
H:0 S:0% V:75%

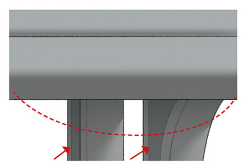
下塗りをしたベンチ



❶ベンチの溝や脚に影を入れる

レイヤー合成モードは「乗算」です。影の色は【C.03】を使います。ベンチの溝に沿って影を入れ、ベンチの脚にも影を入れます。ベンチの脚には、斜めから光が差しているように、影を斜めに入れるとそれらしさがでます。

【C.03】影
H:0 S:0% V:50%



❷脚に濃い影を入れる

ベンチの脚の溝にベタ塗りで影を濃く入れます。さらに、脚の付け根にかけて「エアブラシ」ツールで濃い影を追加します。



❸ベンチの縁にハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【C.02】のハイライトをベンチ全体の縁に入れます。

【C.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%



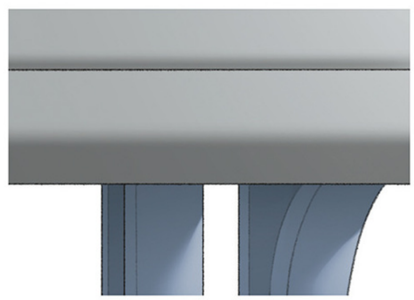
❹グラデーションのハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールをかなり大きなサイズにして、うっすらと右斜め上にかけてグラデーション状に【C.02】のハイライトを入れます。



❺キャラクターから落ちる影を入れる

レイヤー合成モード「乗算」で、キャラクターからベンチに落ちる影を、「エアブラシ」ツールで入れます。色は影の【C.03】です。



❻脚の部分に色をつける

レイヤー合成モードは「オーバーレイ」です。ベンチの脚と座る部分は同じ色を使わないので、脚部分のみのレイヤーマスクを作成し、【C.41】で脚の部分を塗りつぶし、色味をつけます。

【C.41】オーバーレイの脚の色
H:225 S:23% V:61%



【C.42】オーバーレイの座面の色
H:22 S:33% V:80%

❼ベンチの座面に色をつける

レイヤー合成モードは「オーバーレイ」です。脚の部分と同じで、座面の部分をレイヤーマスクして、【C.42】で塗りつぶして色味をつけます。





❽ベンチの影を範囲選択する

このままでもよいのですが、影の色が少し濁った黄土色になっているので色を調整します。ベンチの影を範囲選択します。

❾オーバーレイで色を変化させる

レイヤー合成モード「オーバーレイ」です。選択した範囲を【C.43】で塗りつぶし、レイヤーマスクを作成します。選択した影の範囲の色が変化します。

【C.43】オーバーレイの色
H:243 S:35% V:78%



❿ベンチのハイライトを範囲選択する

今度はベンチのハイライトを範囲選択します。

【C.26】オーバーレイの色
H:41 S:60% V:100%



⓫オーバーレイで色を変化させる

レイヤー合成モードは「オーバーレイ」です。選択した範囲を【C.26】で塗りつぶし、レイヤーマスクを作成します。選択したハイライトの色が変化します。これでベンチの塗りは完了です。

❖ベンチのレイヤー構造



✣残りの背景を塗っていく

紅葉の葉など、残りの背景を描いていきましょう。このとき、ベンチのレイヤーフォルダーを含めた背景の塗りレイヤーをまとめるレイヤー合成モード「通常」の背景のレイヤーフォルダーだけでなく、キャラクターの手前にくる紅葉の塗りレイヤーをまとめるレイヤーフォルダーを作っておきます。手前にくる背景のレイヤーフォルダーのレイヤー合成モードは「通過」に設定します。順に塗っていきましょう。



❶ベンチの下の背景を塗る

レイヤー合成モードは「通常」です。ベンチの下の部分を、【C.45】で「エアブラシ」ツールで塗ります。

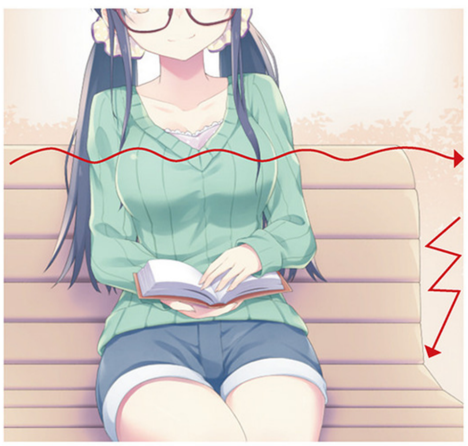
【C.45】下部の背景
H:269 S:13% V:77%



❷上部にもやっとした背景を塗る

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールで、矢印の方向へ円を描くように【C.46】を塗ります。少しもやがかかった感じにします。

【C.46】上部の背景
H:26 S:62% V:85%



【C.47】植物
H:27 S:12% V:97%

❸ベンチの後ろに植物の感じを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。配布している「自作葉」ツールを使い、もやの下に【C.47】をベンチの後ろに波打つようにして植木の感じで描いていきます。



❹手前に紅葉の葉を入れる

手前のレイヤーフォルダーに、レイヤー合成モード「通常」で、紅葉の葉を描きます。「デコレーション」ツールの「草木」タブにある「かすれ紅葉」ツールを使います。粒子サイズ「1200」にして【C.48】の大きめの葉を、キャラクターの手前にスタンプを押すようにして配置します。

【C.48】手前の紅葉の葉
H:2 S:70% V:89%



❺奥に紅葉の葉を入れる

奥のレイヤーフォルダーに戻ります。レイヤー合成モード「通常」で、「かすれ紅葉」ツールの粒子サイズを「600」にして、【C.49】の色で、手前より小さめの葉をスタンプを押すように配置します。

【C.49】奥の紅葉の葉
H:355 S:44% V:96%



❻一番奥に紅葉の葉をぐるっと入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。配布する「自作紅葉」ツールを使い、上部の一番奥にぐるっと紅葉の葉を配置します。色はメイン色【C.50】、サブ色【C.51】でグラデーションの感じで塗ります。



メイン色【C.50】とサブ色【C.51】がグラデーションする感じで描いていくとよいでしょう。

【C.50】メイン色
H:47 **S**:20% **V**:100%

【C.51】サブ色
H:25 **S**:20% **V**:100%



❼一番奥の紅葉の葉をぼかす

今描いた一番奥のレイヤーを選択して、メニューから「フィルター」→「ぼかし」→「ガウスぼかし」を選択し、「ぼかす範囲」を「30」でぼかします。



❽１つ手前の紅葉の葉をぼかす

手順❺で描いた奥から１つ手前の紅葉の葉のレイヤーを選択して、手順❼と同じようにガウスぼかしでぼかします。「ぼかす範囲」は「20」にします。



❾キラキラ感を入れる

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」です。配布する「キラキラ散布」ツールで、上部に矢印の方向へぐるっとキラキラ感を入れます。色は【C.50】です。

【C.50】キラキラ感
H:47 **S**:20% **V**:100%



❿細かいキラキラ感を追加する

レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で、配布する「キラキラ散布（粒子小）」ツールを使い、先ほどより細かいキラキラ感を描き足します。色は【C.51】です。

【C.51】細かいキラキラ感
H:25 **S**:20% **V**:100%



⑪奥から１つ手前の紅葉の葉にグラデーションの色を加える

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」です。奥から１つ手前の紅葉の葉にクリッピングして、【C.44】で塗り色のグラデーションを加えます。

【C.44】グラデーションの色
H:41 S:60% V:100%



⑫一番手前の紅葉の葉にグラデーションで色を加える

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」です。手前の背景のレイヤーフォルダーに描いた一番手前の紅葉の葉にクリッピングして、【C52】で色にグラデーションを加えます。

【C.52】グラデーションの色
H:53 S:20% V:100%



⑬紅葉の葉を１つ描く

手前の背景のレイヤーフォルダーに、レイヤー合成モード「通常」で、配布の「自作紅葉」ツールを使い、大きめの葉を１つ描きます。色はメイン【C.53】とサブ【C.54】で描いています。

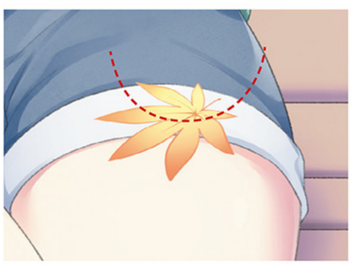
【C.53】メイン色
H:39 S:45% V:100%

【C54】サブ色
H:13 S:69% V:100%



⑭太ももの上に紅葉の葉を配置する

描いた葉を、自由変形ツールで変形させ、太ももの上に配置します。



⑮色のグラデーションを追加する

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」です。「エアブラシ」ツールで破線を目安に色のグラデーションを追加します。色は【C.55】です。

【C.55】グラデーションの色
H:10 S:72% V:97%

❖手前の背景のレイヤー構造



❖背景のレイヤー構造





【C.03】影
H:0 S:0% V:50%

⑯葉から落ちる影を入れる

レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」です。紅葉の葉から落ちる影を追加します。色は【C.03】です。
sこれで背景は完了です。

✣仕上げの調整をする

ここまでで、一通りキャラクターの塗りと背景が描けています。このままでもよいのですが、全体的にイラストの雰囲気をだすような表現を追加してみます。

▶木漏れ日の光を追加する

このイラストは、秋の紅葉の下のベンチに座っている感じにしているので、場所は公園のベンチのイメージです。紅葉の葉の間から木漏れ日が漏れている感じの光彩効果を追加してみましょう。

木漏れ日の光を配置するときには、入れる場所がかたまりすぎないように注意しながら、全体に配置していきます。木漏れ日は上から差し込んでいる感じになるので、真上から光があたる部分に入れていきます。たとえば、顎の下などは完全に頭で隠れてしまうので、木漏れ日の光はあたりません。



【C.56】木漏れ日
H:53 S:35% V:100%

❶キャラクターとベンチを範囲選択してマスクする

キャラクターとベンチを範囲選択します。レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」で、選択した範囲をマスクします。このレイヤーに【C.56】で木漏れ日を入れていきます。



❷頭の髪に木漏れ日を追加する

配布する「厚塗り筆Ver1」で入れていきます。頭の部分は、矢印のようにジグザグに軽く筆を走らせると、少しぼやけたような光彩表現を描くことができます。



❸肩や胸付近に追加する

肩や胸のあたりにも追加します。上からの光であることを意識しましょう。



❹腕や本、足に追加する

セーターの胸部分や腕、ショートパンツ、太ももにも追加していきます。



❺ベンチの上部に追加する

キャラクター周りのベンチの上部にも追加します。キャラクターへの木漏れ日と合わせて自然な感じを意識します。





❻ベンチの左右にも追加する

キャラクターの左右の横のベンチの部分にも追加します。あまり多くならないようにしましょう。

▶線画の線の色を整える

塗りができたら、3章の87ページで行ったように、線画の線を色トレスして色を自然にしましょう。

今回のイラストではキャラクター、メガネ、背景のベンチの線画の線を色トレスします。着彩したレイヤーフォルダーのそれぞれに対して変換を行い、ガウスぼかし（ぼかし範囲は「15」の設定）を使ってぼかします。そして、それぞれの線画にレイヤー合成モード「スクリーン」でクリッピングして線画に色を重ねます。

これでグリザイユ塗りのキャラクターイラストは完成です。



❖表現を追加したレイヤー構造



❖グリザイユ塗りのキャラクターイラストの完成

Chapter 5

モノクロ塗り＋
グラデーション
マップで塗る

5

01 グラデーションマップの利用方法

この章の塗りで使用するグラデーションマップについて説明していきます。上手に利用することで、とても簡単に綺麗な仕上がりにすることができます。

✤グラデーションマップについて

　この章では、4章に続いてグリザイユ画法を用いた塗り方を解説していきます。大きく違うのは、オーバーレイやハードライトなどを使わずに、「グラデーションマップ」という機能を使って着色する点です。

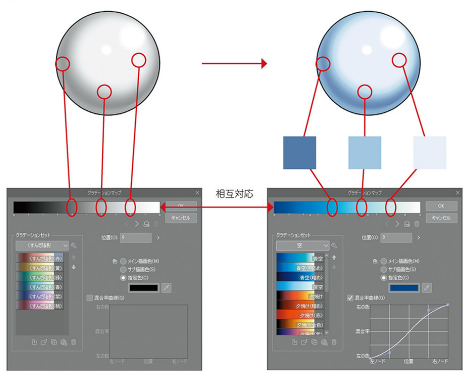
　グラデーションマップは色調補正の一種で、濃淡に対して設定したグラデーションの色に置換する機能になります。

　この章のタイトルがグリザイユ画法ではなく「モノクロ塗り」になっているのは、ブラシ塗りのようにパーツごとに色分けを行っているので、一般的に考えられるグリザイユ画法と少し違いがあるからです。そのため、タイトルとして「グリザイユ塗り」ではなく「モノクロ塗り＋グラデーションマップで塗る」にしています。

　パーツごとに分けているとはいえ、明暗をつけたモノクロイラストに着色していくことには変わりありません。グリザイユ画法を応用した塗り方ととらえていただければと思います。

　下の図は、モノクロで明暗を入れた球体に、CLIP STUDIO PAINT PROのグラデーションマップの機能で色をつけた球体です。右側の「グラデーションマップ」ダイアログボックスの青いグラデーションは、左側の初期状態のグラデーションと相互に対応しており、対応した色に変換されます。

✤モノクロで明暗をつけた球体にグラデーションマップで着色する



初期状態の「グラデーションマップ」ダイアログボックス

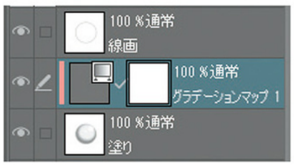
青い色のグラデーションを指定した「グラデーションマップ」ダイアログボックス

CLIP STUDIO PAINT PROのグラデーションマップ機能は、メニューから「レイヤー」→「新規色調補正レイヤー」→「グラデーションマップ」を選択して、「グラデーションマップ」ダイアログボックスで設定していきます。

このダイアログボックスが開くと、「レイヤー」パレットに新規にグラデーションマップのレイヤーも追加されます。先ほどの球体であれば、下図のように塗りのレイヤーの上にこのグラデーションマップのレイヤーを配置することで、指定したグラデーションマップの色に変換されます。

また、レイヤーフォルダーの中でグラデーションマップのレイヤーを配置すれば、フォルダー内のそれより下のレイヤーすべてにグラデーションマップの配色を適用することができます。

❖色をつけた球体のレイヤー構造



❖レイヤーフォルダー内で適用した例

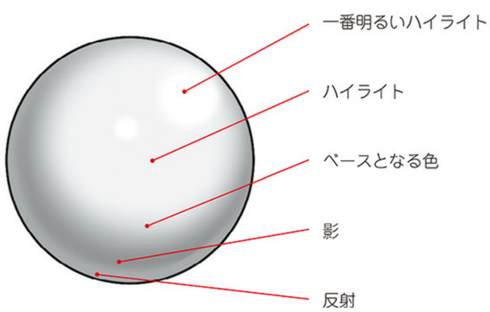


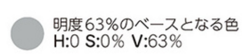
レイヤーフォルダー内のグラデーションマップのレイヤーより下、すべてに適用されます。

✣グラデーションマップの色を決めるコツ

今回の作例では、筆者が用意したグラデーションセットを読み込んで使ってもらうようにしていますが、ほかのイラストを描くときには、グラデーションセットを作る必要があると思います。そこで、グラデーションマップで、グラデーションの色を決めるちょっとしたコツを紹介しておきます。

モノクロで明暗をつけた球体に、赤のグラデーションマップで着色する例です。CLIP STUDIO PAINT PROで、明暗をつけた球体を描いて、明るさごとに領域を分けて考えます。まずはベースの色を決めるため、ベース色の部分をスポイトして、明度を確認します。ここでは明度63%のグレーになっていたとします。



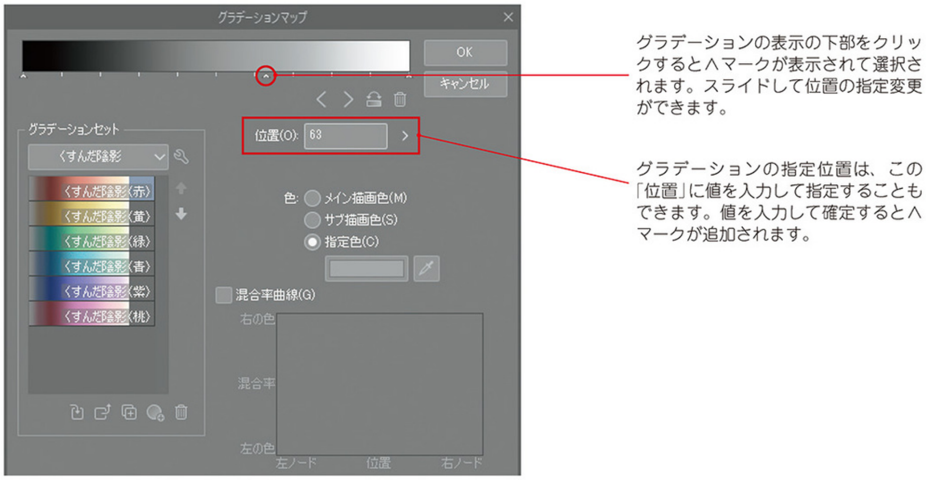


❖明るさごとに領域を分けて考える

メニューから、「レイヤー」→「新規色調補正レイヤー」→「グラデーションマップ」を選択して、「グラデーションマップ」ダイアログボックスを開いて設定していきます。

ダイアログボックスの上のグラデーションの表示で明度を指定します。グラデーション表示の下の部分をクリックすると∧マークが追加され、「位置」の項目に指定値が表示されます。∧マークをスライドするか、「位置」に「63」と入力して、ベースの色の位置を指定します。

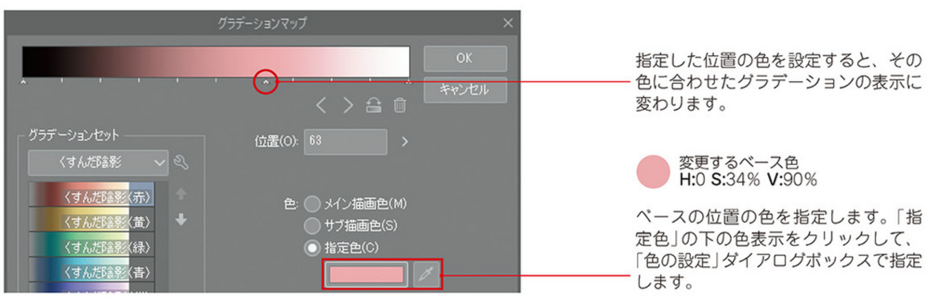
❖ベースの色の明度の位置を指定



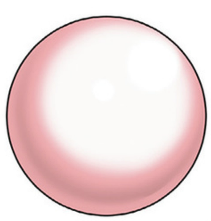
ベース色の位置を指定したら、変更する色を指定します。今回は「H：0、S：34%、V：90%」の赤系の色にしてみます。ダイアログボックスの「色」で「指定色」を選択して、下の色表示部分をクリックすると、「色の設定」ダイアログボックスが開くので、HSVの値で指定します。

これでベースの位置の色が決まり、グラデーションの表示もその色に合わせたものに変わります。

❖ベースの色を指定する



グラデーションの色が変わったら「OK」ボタンをクリックしてグラデーションマップを適用します。すると、球体全体がベースの色を基準とした赤系の色に着色されます。



❖変更したグラデーションマップの色で着色される

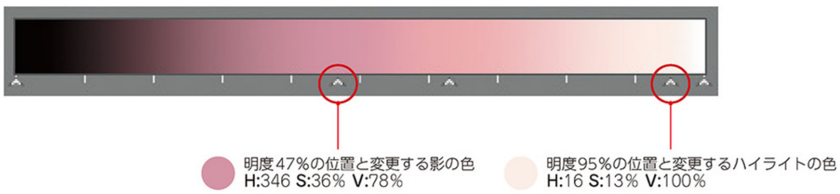
ただ、このままでは、影の部分やハイライトが少しくすんだ色になってしまっています。そこで、ベース色を変えたように、影とハイライトの色も変更してみます。

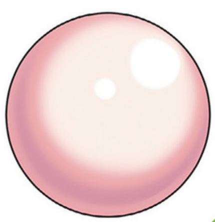
ベース色と同じように、球体の影とハイライトの色の部分をスポイトして、明度を割り出します。影の明度は「47%」、ハイライトの明度は「95%」でした。

「グラデーションマップ」ダイアログボックスで、割り出したそれぞれの明度の位置を指定します。位置を指定するときに、それぞれの色も指定します。今回は、影の色は「H：346、S：36%、V：78%」、ハイライトの色は「H：16、S：13%、V：100%」に指定しました。

このグラデーションマップを球体に適用すると、より鮮やかに着色できています。

❖影とハイライトのグラデーションの色を指定する





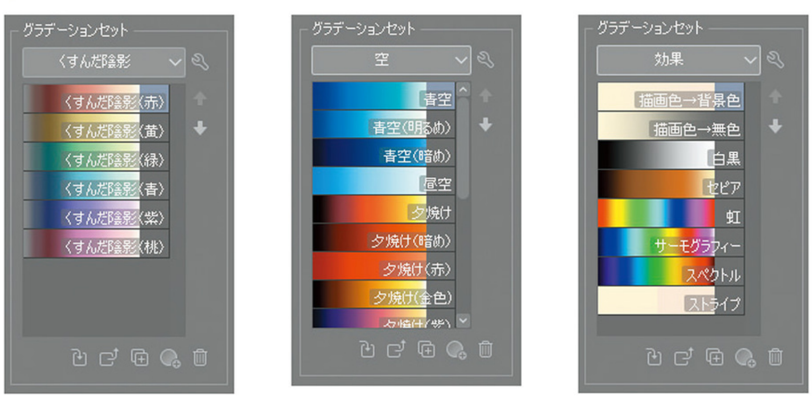
❖影とハイライトの色も指定して着色した球体

影とハイライトの色を指定すると、ベース色と合わせて3点の位置に指定した色から自動的に綺麗なグラデーションを作ってくれます。これがグラデーションマップの便利なところです。

色を指定するときには、ベース色の色相と同じにせず、少しずらすくらいの色を指定しておくと、より綺麗なグラデーションを作ることができるでしょう。

最初は色選びがよくわからない……、という場合は、まずはプリセットで用意されているグラデーションセットを使ってみるのがよいでしょう。

❖プリセットで用意されているグラデーションセットも充実している



5

02 キャラクターの準備

この章で塗っていくキャラクターを用意していきましょう。ラフから線画、下塗りまで、順を追って紹介しておきます。

キャラクターと使用ペン・ブラシ

この章の作例のキャラクターは、冬に建物の外で待ち合わせをしているか、立ち話をしている感じをイメージしています。落ち着いた感じのキャラクターで、冬らしいコートを着て、マフラーを巻かせてみようと思います。

使用しているペン・ブラシは、プリセットとダウンロードで配布しているもの、それに4章でも使ったセルシス公式が配布している「鉛筆R」を使っています。

- **セルシス配布**
  「鉛筆R」ツール
- **プリセット**
  「Gペン」ツール
  「エアブラシ」ツール
  「塗りつぶし」ツール
- **配布**
  「なじませ筆」ツール
  「なじませ筆（先端細）」ツール
  「厚塗り筆Ver 1」ツール
  「キラキラ散布」ツール
  「自作業」ツール



❖グラデーションマップで塗る作例キャラクター

ラフを描く

それでは、作例キャラクターのラフから線画、下塗りまでの流れを簡単に紹介していきましょう。まずはラフでキャラクターを描いていきます。

▶素体を描く

立ち姿のポーズで素体を描きました。胸の上あたりで両手を合わせている感じにしています。

今回は素体に表情も入れてみています。ちょっとアンニュイな感じです。



❖ポーズを考えて描いた素体

▶素体に髪や服を描いていく

ポーズと表情を描いた素体に髪や服などを描いていきましょう。



❶髪とマフラーを描く

髪の毛を描いていきます。髪の毛をマフラーにしまっている感じをだしたかったので、同時にマフラーも描いてしまいます。少し長めの髪なので、ヘアピンなどでアクセントを加えています。



❷メガネを追加する

メガネを追加します。少し落ち着いた雰囲気が似合うと思い、黒縁のメガネを装着します。

5
02
キャラクターの準備



❸服を描いていく

服を描いていきます。ショートダッフルコートに短めのスカートにしました。これだけではちょっと肌寒い感じになってしまうので、足にはタイツを履かせてみようかと思っています。



❹袖を加筆してコートを整える

ダッフルコートの袖の部分を加筆し、ダッフルコート全体を整えます。



❺髪やマフラー、コートの留め具を加筆する

ダッフルコートの手前の留め具が足りなかったので、描き足しました。前髪、後ろ髪、マフラーのフリンジ(ひらひら部分)の描写が不足していたので、線画を描きやすくするために加筆しています。



❻素体の重なりを消して背景を加筆する

素体の重なりを消します。背景は建物の壁際にしました。窓を背に待ち合わせをしているようなシチュエーションをイメージしています。これでラフは完成です。

線画を描く

線画は、「鉛筆R」ツールを4pxくらいのサイズにしています。色は【D.01】を使っています。

キャラクター、表情、背景と3つのレイヤーに分けています。メガネはキャラクターの線画のレイヤーに描いています。

【D.01】線画の色
H:0 **S:**14% **V:**9%



キャラクター、表情、背景にレイヤーを分けておこした線画

キャラクターを下塗りする

4章と同じように、モノクロの濃淡でしっかりと下塗りをします。4章と比べると濃い色合いにしています。

それぞれの下塗りごとにレイヤーを分けておきます。

【D.02】肌、白目、壁
H:0 **S:**0% **V:**100%

【D.03】髪、眉
H:0 **S:**0% **V:**58%

【D.04】目、紐
H:0 **S:**0% **V:**55%

【D.05】マフラー、セーター、スカート
H:0 **S:**0% **V:**53%

【D.06】タイツ
H:0 **S:**0% **V:**45%

【D.07】ヘアピン、ボタン、留め具、メガネ
H:0 **S:**0% **V:**43%

【D.08】紐留め
H:0 **S:**0% **V:**36%

【D.09】窓ガラス
H:0 **S:**0% **V:**70%

【D.10】窓枠
H:0 **S:**0% **V:**51%



下塗りをしたキャラクターと背景

5

03 グラデーションマップでキャラクターを塗る

それでは、グラデーションマップを使って色を塗っていきましょう。本書では著者が配布しているグラデーションセットを利用します。

塗りの準備

塗りに入る前に本書で利用するグラデーションセットの使い方など、塗りの準備について解説しておきます。

▶塗りの部分ごとにレイヤーフォルダーに分ける

グラデーションマップのセットは、各部分ごとに作成していますので、部分ごとの下塗りをそれぞれレイヤーフォルダーに分けて、そのレイヤーフォルダーごとに適用できるようにしておきます。各レイヤーフォルダーのレイヤー合成モードは「通常」で大丈夫です。

レイヤー構造は右のようになります。ここでは、上に着色をまとめる「着彩」レイヤーフォルダーを作り、その中に各部分ごとのレイヤーフォルダーをまとめています。また、「顔」レイヤーフォルダーの中には、表情の線画と「眉」「瞳」「白目」のレイヤーフォルダーが入っています。



❖塗りを行うレイヤー構造

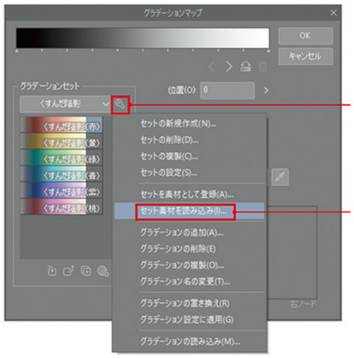
▶グラデーションマップにセットを読み込んでおく

ここで利用するグラデーションマップのセットのダウンロードについては、巻頭の「本書の使い方」を参照してください。CLIP STUDIOの素材入手でダウンロードしておきます。

利用するときには、色をつけるレイヤーを選択している状態で、メニューから「レイヤー」→「新規色調調整レイヤー」→「グラデーションマップ」を選択して、「グラデーションマップ」ダイアログボックスを開きます。このとき、グラデーションマップのレイヤーが、選択したレイヤーの上にレイヤー合成モード「通常」で作成されています。

「グラデーションマップ」ダイアログボックスの「グラデーションセット」の項目にあるスパナアイコン（）をクリックしてメニューを開き、「セット素材を読み込み」を選択すると、「セット素材を読み込み」ダイアログボックスが開くので、ダウンロードしておいた「入門教室用グラデーションマップ」を読み込んでください。「グラデーションセット」に、各部分ごとのグラデーションマップが読み込まれます。それぞれの塗りのところで、このグラデーションマップを指定して、着色していきます。

❖グラデーションセットの読み込み



❶ここをクリックしてメニューを開きます。

❷「セット素材を読み込み」を選択します。



❸「入門教室用グラデーションマップ」を選択して、「OK」ボタンをクリックします。

❖グラデーションマップの適用

「グラデーションセット」に「入門教室用グラデーションマップ」が読み込まれます。塗るときは、指定する各部分ごとのグラデーションマップをダブルクリックで選択します。すると、上のグラデーション表示がグラデーションマップの内容に変わり、イラストの色も変わります。



グラデーションマップを指定してイラストの見た目が変わっても、プレビュー的に変わっているだけで、まだ適用は確定していません。「OK」ボタンをクリックして適用を確定します。

✣肌を塗る

まずは肌から塗っていきます。ペン・ブラシでの塗り方のコツなどは、２章から４章で解説してきたところも思いだしながら塗っていきましょう。





【D.06】影
H:0 S:0% V:45%

❶影を入れる

レイヤー合成モード「通常」で、「なじませ筆」と「なじませ筆（先端細）」ツールを使い、顔周りと手に影を入れます。影の入れ方は、ブラシ塗りやグリザイユ塗りと基本的に同じです。色は【D.06】です。



グラデーションの影を入れた領域を赤で視覚化しています。



❷影にグラデーションを入れる

レイヤー合成モード「通常」です。続けて影にグラーデーションを入れて濃くしていきます。色は【D.06】のままです。



❸グラデーションマップを適用する

先ほどのグラデーションマップの指定方法で、【肌色】のグラデーションマップを適用します。肌に色が入ります。



【肌色】



【D.11】肌と影の境界
H:336 S:100% V:100%



赤みを入れた領域です。

❹肌と影の境界の彩度を上げる

レイヤー合成モードは「通常」、不透明度40%です。「なじませ筆」ツールを使い、肌と影の境界に、【D.11】で赤みをつけ、少し沈んでいた彩度を上げます。





【D.11】頬、唇、爪
H:336 **S**:100% **V**:100%

❖肌のレイヤー構造



❺頬や唇、爪を描画する

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、頬や唇、爪を描画します。色は【D.11】です。



ハイライトを入れた領域を赤で視覚化しました。

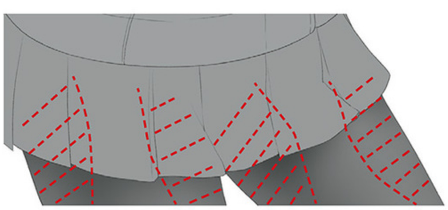


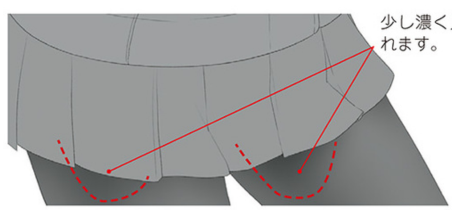
【D.02】ハイライト
H:0 **S**:0% **V**:100%

❻ハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。肌の縁などに「マーカー」ツールを使い、【D.02】でハイライトを入れます。入れ方はブラシ塗りなどと同じです。

タイツを塗る

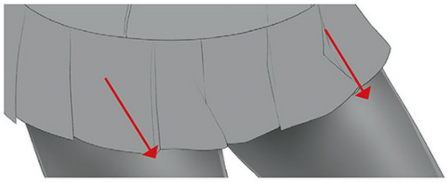




❶影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールを使い、【D.12】でタイツの影を塗っていきます。足は円柱形だということを念頭に、左図の斜線部分付近にエアブラシをかけていく感じです。また、右図の部分を少し濃い目に塗るとよりタイツらしさがでてきます。

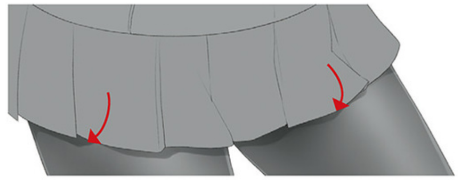
【D.12】影
H:0 **S**:0% **V**:21%



❷ハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールを使い、【D.02】で、太ももの光があたる部分に明るくなるようにハイライトを入れます。

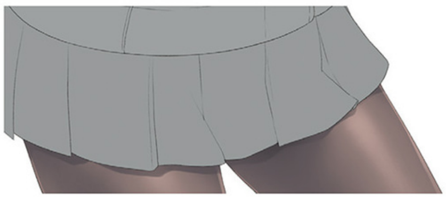
【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%



❸スカートから落ちる影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、スカートから落ちる影を、【D.13】で入れます。

【D.13】スカートから落ちる影
H:0 S:0% V:5%



❹グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【タイツ】を適用し、着色します。



【タイツ】

❖タイツのレイヤー構造



マフラーを塗る



❶影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【D.13】で影を塗っていきます。マフラーの皺の流れに沿って流れるように入れます。

【D.13】影
H:0 S:0% V:5%





ハイライトを入れた領域を赤で視覚化しました。

【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

❷ハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」で、「なじませ筆」ツールを使い、【D.02】で影と同じように流れに沿ってハイライトを入れます。



❸グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【橙ーマフラー】を適用します。



【橙ーマフラー】



❹基本となる模様を入れる

レイヤー合成モードは「スクリーン」です。「マーカー」ツールを使い、マフラーの凸凹に沿って縦横の基準のラインを【D.02】で描きます。とくに首周りの縦のラインがしっかりと描かれていると、布の凸凹が視覚的にわかりやすくなります。



❺横のライン模様を追加する

レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」です。白いラインに沿って横の3本線を、配布の「万能マーカー」ツールを使い、【D.14】で入れます。



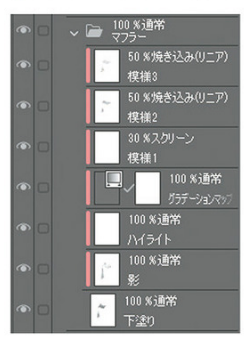
【D.02】基準ライン
H:0 S:0% V:100%

【D.14】横・縦ライン
H:0 S:0% V:38%

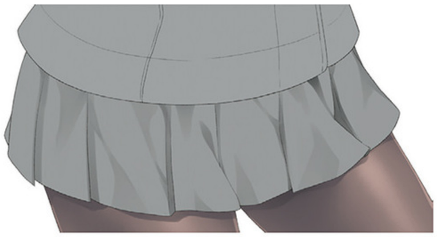
❻縦のライン模様を追加する

レイヤー合成モードは「焼き込み（リニア）」です。同じように、白いラインに沿って縦の3本線を、「万能マーカー」ツールを使い、【D.14】で入れます。

❖マフラーのレイヤー構造



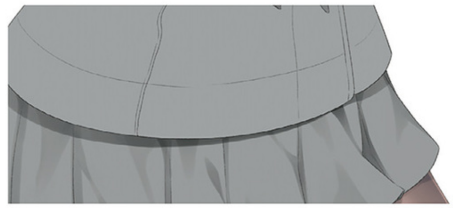
✣スカートを塗る



❶影を入れる

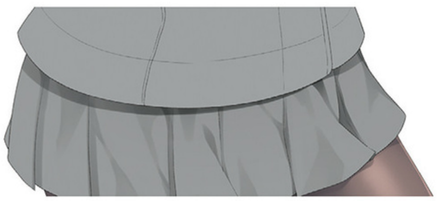
レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆（先端細）」ツールを使い、【D.13】で塗っていきます。柔らかい布の感じにしたいので、少し細やかに入れています。

【D.13】影
H:0 S:0% V:5%



❷コートから落ちる影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。ダッフルコートからの落ちる影を「なじませ筆」ツールで入れていきます。色は【D.13】です。



❸グラデーションの影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールを使い、【D.15】でグラデーションの影を塗ります。

グラデーションの影を入れたところを赤で視覚化しました。



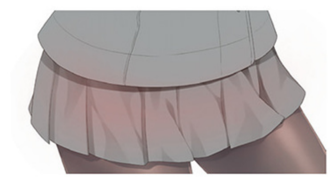
【D.15】グラデーションの影
H:0 S:0% V:28%



❹グラデーションのハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」で、「エアブラシ」ツールで、【D.02】のグラデーションのハイライトを入れます。

グラデーションのハイライトを入れたところを赤で視覚化しました。



【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

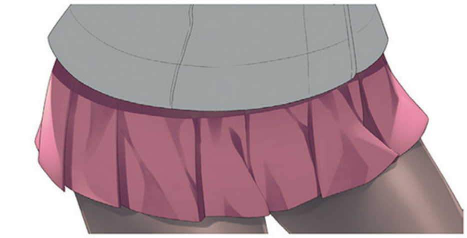


❺縁にハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【D.02】で、スカートの縁にハイライトを入れます。



ハイライトを入れたところを赤で視覚化しました。




【赤系ースカート】

❻グラデーションマップを適用する

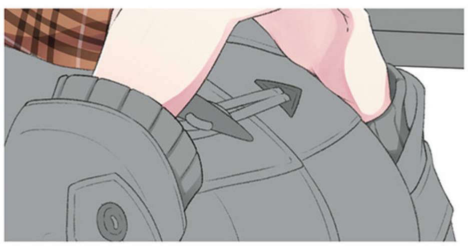
グラデーションマップの【赤系ースカート】を適用します。

❖スカートのレイヤー構造



✣セーターを塗る

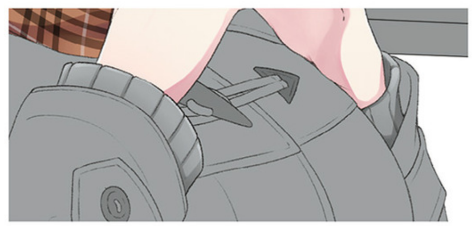
セーターといっても、コートの袖口からわずかに出ている部分です。



❶影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。【D.13】で、「なじませ筆」ツール使って影を塗ります。4章のセーターと同じ要領です。

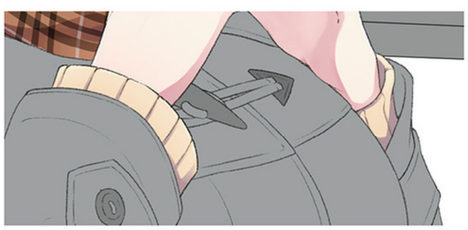
【D.13】影
H:0 S:0% V:5%



❷ハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【D.02】で縁にハイライトを入れます。

【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%




【薄橙ーセーター】

❸グラデーションマップを適用する

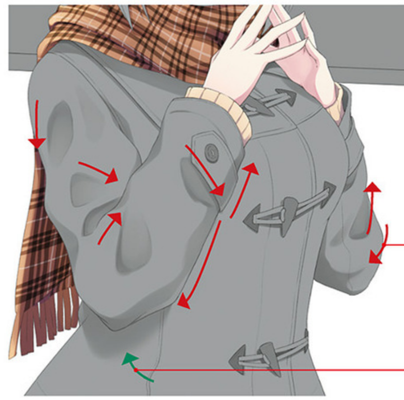
グラデーションマップの【薄橙ーセーター】を適用します。

❖セーターのレイヤー構造



ダッフルコートを塗る





❶影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【D.13】で、皺の影や落ち影をベタ塗りしていきます。ダッフルコートは布が硬いので、あまり細かく影を入れないことがコツです。

❷影の形を整える

透明色の「なじませ筆」ツールで、矢印の方向を目安に色を透いて少し削ります。また腕の落ち影を「ぼかし」ツールでぼかします。

【D.13】影
H:0 S:0% V:5%



【D.16】胸と腰周りの影
H:0 S:0% V:25%

❸胸と腰回りの皺の影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【D.16】で、胸の影と腰回りの皺の影を入れます。



ハイライトを入れたところを赤で視覚化しました。



❹縁にハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【D.02】で、コートの縁にハイライトを入れます。

【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%



❖ダッフルコートのレイヤー構造



❺**グラデーションマップを適用する**

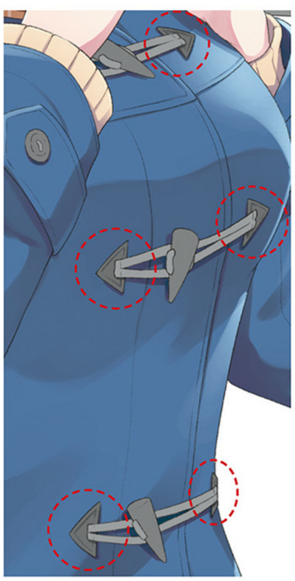
グラデーションマップの【青系1ーダッフルコート】を適用し、着色します。



【青系1ーダッフルコート】

✣紐留めを塗る

コートの紐を取り付けている三角形の部分です。小さいパーツですがしっかり描きます。



❶**影を入れる**

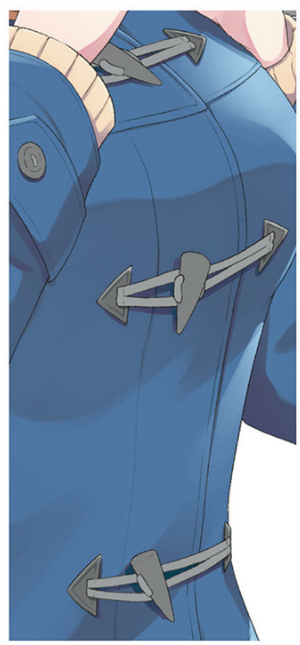
レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆（先端細）」ツールを使い、【D.13】で、紐を留めている小さなパーツを塗っていきます。紐の影になる部分や、縫い目に対して影を入れます。

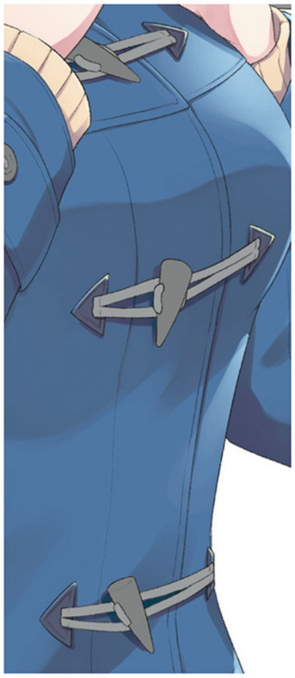
【D.13】影
H:0 S:0% V:5%

【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

❷**ハイライトを入れる**

レイヤー合成モードは「通常」です。「マーカー」ツールを使い、【D.02】で縁にハイライトを入れます。







【青系２－紐留め】

❸グラデーションマップを適用する

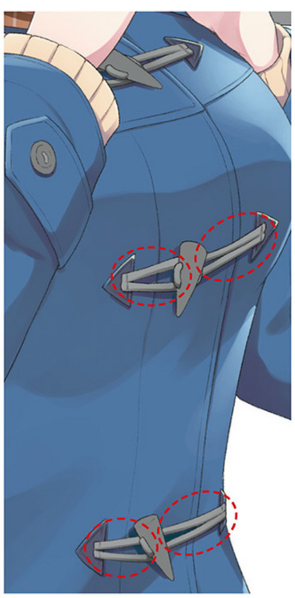
グラデーションマップの【青系２－紐留め】を適用します。

❖紐留めのレイヤー構造



✣紐を塗る

コートの紐留めに続いて、紐を塗っていきます。



❶影を入れる

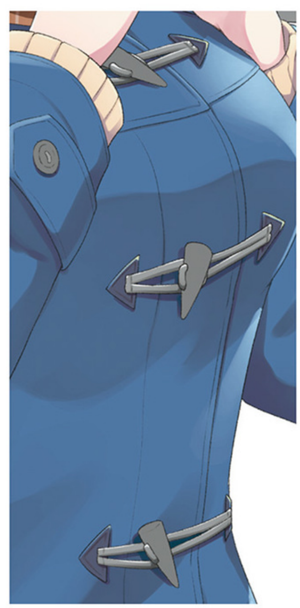
レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【D.13】で、紐に影をつけます。

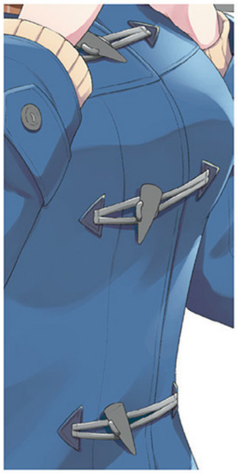
【D.13】影
H:0 S:0% V:5%

【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

❷ハイライトを入れる

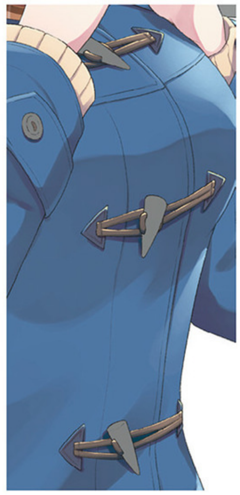
レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆（先端細）」ツールを使い、【D.02】で縁にハイライトを入れます。





❸ハイライトのグラデーションを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールを使い、【D.02】で、全体に軽く明るいハイライトを入れます。





【茶系ー紐】

❹グラデーションマップを適用する

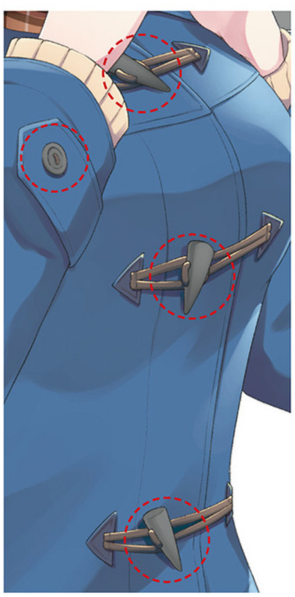
グラデーションマップの【茶系ー紐】を適用し、着色します。

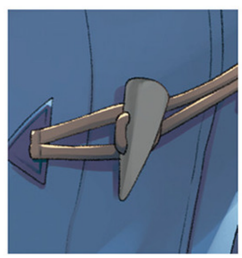
❖紐のレイヤー構造



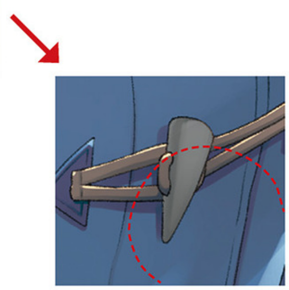
✣留め具とボタンを塗る

留め具と袖のボタンを塗っていきます。





「なじませ筆」ツールで立体的に影を入れます。

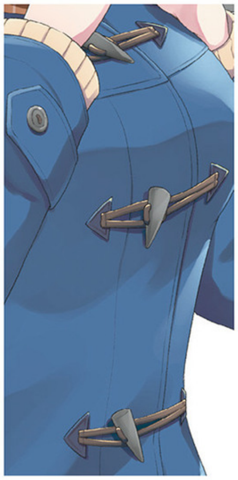


「エアブラシ」ツールで影のグラデーションを入れます。

【D.13】影
H:0 S:0% V:5%

❶影を入れる

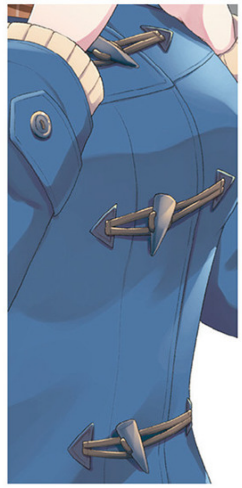
レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールと「エアブラシ」ツールを使い、3つの留め具と袖のボタンに影と影のグラデーションを【D.13】で塗ります。



❷ハイライトのグラデーションを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールを使い、【D.02】で全体に軽くハイライトを入れます。

【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%



❸グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【青系３－留め具】を適用します。



【青系３－留め具】

❖ボタンと留め具のレイヤー構造



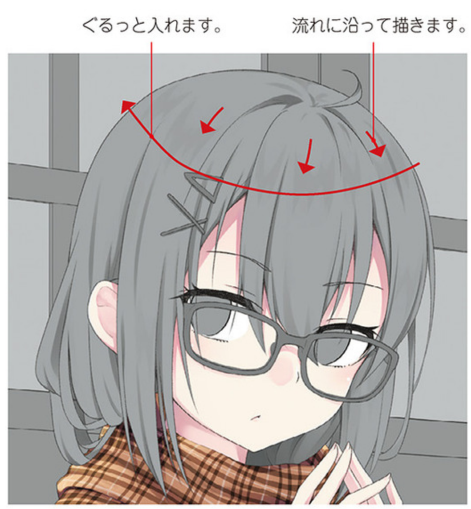
✣髪を塗っていく



❶影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆（先端細）」ツールを使い、髪の毛の流れに沿って、【D.17】で影を入れていきます。

【D.17】影
H:0 S:0% V:26%



【D.18】反射の影
H:0 S:0% V:37%

❷髪の反射を描く

レイヤー合成モードは「通常」です。【D.18】で髪の反射を描きます。４章と同じように、髪の流れに沿って頭の周囲をぐるっと回るように描きます。



上部のほうが明るくなるようにグラデーションのハイライトを入れます。

【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

❸ハイライトのグラデーションを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールを使い、【D.02】で髪の上部のほうが明るくなるように、全体にグラデーションのハイライトを入れます。



縁にハイライトを入れたところを赤で視覚化しました。



❹髪の縁にハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【D.02】で縁にハイライトを入れます。



❺グラデーションの影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールで、大きなグラデーションの影を、【D.16】で入れます。

【D.16】グラデーションの影
H:0 S:0% V:25%





【茶系ー髪、眉】

❻グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【茶系ー髪、眉】を適用し、着色します。



❖髪のレイヤー構造



【D.19】前髪に入れる色
H:359 S:26% V:85%

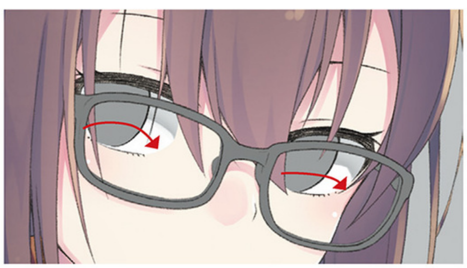
❼髪に肌の透け感を出す

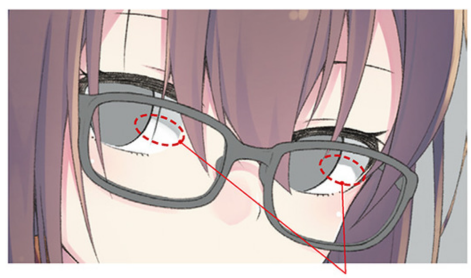
レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールを使い、前髪に【D.19】の色を入れて透け感を出します。

✣表情を塗っていく

ここからは「顔」レイヤーフォルダーにまとめた「眉」「瞳」「白目」の表情を塗ります。塗る前に、「顔」レイヤーフォルダーを、先ほど塗った髪のレイヤーフォルダーの下に移動してから塗り進めます。

▶白目を塗る



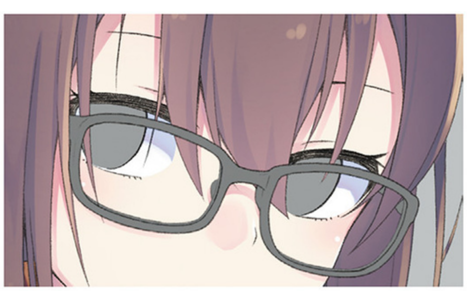


❶影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールで矢印の方向に沿って影を塗ります。色は【D.20】です。境界部分を少し濃くして、グラデーションマップを適用したときに色合いが増えるようにしています。

【D.20】影
H:0 S:0% V:60%

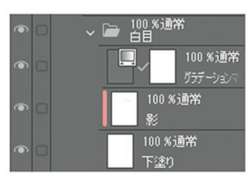
境界部分を少し濃く塗っています。





【白目】

❖白目のレイヤー構造



❷グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【白目】を適用し、着色します。

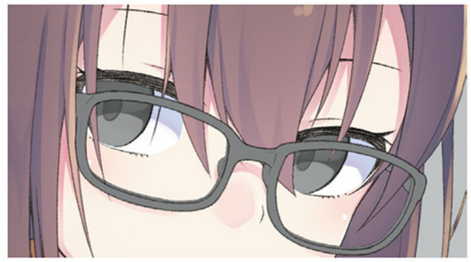
▶瞳を塗る



❶瞳孔を描く

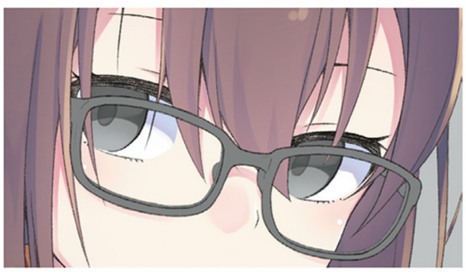
レイヤー合成モードは「通常」です。「マーカー」ツールで瞳孔を【D.21】で塗り、そのあとで透明色の「なじませ筆」ツールで瞳孔の中央を少し透きます。

【D.21】影
H:0 S:0% V:16%



❷影を入れる

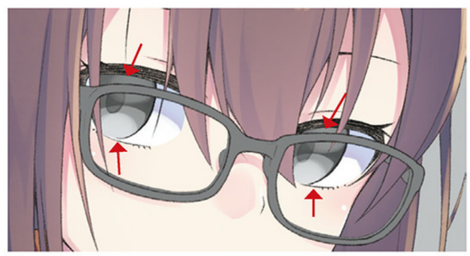
レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【D.21】で瞳に影を入れます。



❸瞳の下部にハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールを使い、瞳の下部に【D.02】のハイライトを軽く入れます。

【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%



❹瞳の上下に反射のハイライトを追加する

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールで、瞳の下部と上部に反射のハイライトをさらに追加します。色は【D.02】です。



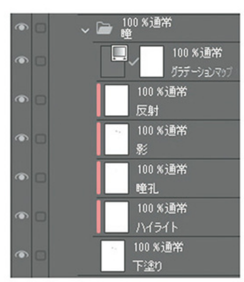
❺グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【青系4－瞳】を適用し、着色します。



【青系4－瞳】

❖瞳のレイヤー構造



▶眉毛とまつ毛を塗る

表情の仕上げとして、まつ毛に色を入れて、目に光彩のハイライトを入れます。眉毛は髪に隠れて見えないのと、光彩のハイライトを入れるときにメガネがちょっと邪魔になるので、髪とメガネのレイヤーフォルダーを非表示にしてから塗っていきます。



【茶系－髪、眉】



❶眉毛にグラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【茶系－髪、眉】を適用し、着色します。



【D.22】まつ毛の左右に入れる色
H:356 S:100% V:60%

❷まつ毛の左右に赤みを入れる

レイヤー合成モード「通常」で、表情の線画にクリッピングします。「エアブラシ」ツールで、まつ毛の左右に【D.22】を入れ赤みをつけます。



【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

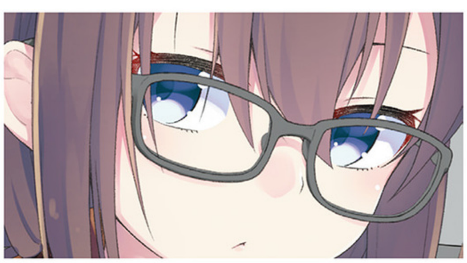
❸目に光彩のハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールで、光彩のハイライトを【D.02】で入れます。塗れたら髪とメガネを表示して確認しましょう。

❖眉・まつ毛のレイヤー構造



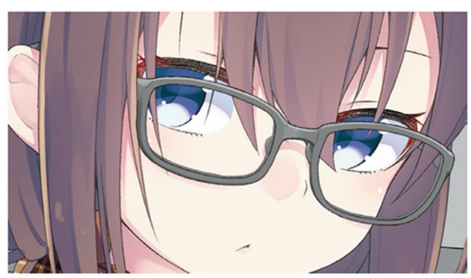
✣メガネを塗る



❶影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【D.13】でメガネに影を入れていきます。

【D.13】影
H:0 S:0% V:5%



❷ハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、フレームの縁に、【D.02】でハイライトを入れます。

【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

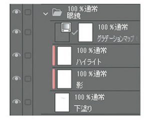




【黒系－眼鏡】

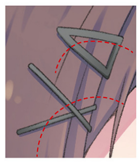
❸グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【黒系－眼鏡】を適用し、着色します。



❖メガネのレイヤー構造

✣ヘアピンを塗る



❶影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールで縁を塗ったあと、破線部分に「エアブラシ」ツールでグラデーションの影を入れていきます。色は【D.13】です。

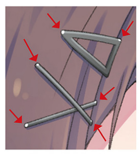
【D.13】影
H:0 S:0% V:5%



❷縁にハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【D.02】で、縁へハイライトを入れます。

【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%



❸角にハイライトを入れる

同じレイヤーで、マーカーツールで角へ強いハイライトを点状にして入れます。





【青系5－ヘアピン】

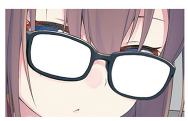
❹グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【青系5－ヘアピン】を適用します。



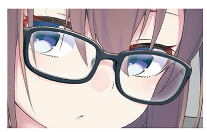
❖ヘアピンのレイヤー構造

✣レンズを塗る



❶影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」で、メガネのレンズ部分を【D.02】で塗りつぶします。



【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%

❷ハイライトを入れる

塗りつぶしたレイヤーへレイヤーマスクをかけ、レンズの縁に軽く色が残る程度に透明色の「エアブラシ」ツールで消していきます。

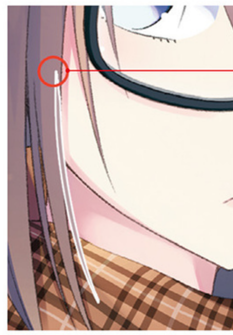
✣仕上げの処理を行う

これで塗りは終わったのですが、より綺麗に見せるために仕上げを行います。髪の毛に加筆して情報量を増したり、2章で行った目の透かし処理（44ページ）、3章で行った線画の線の色トレス処理（87ページ）を行っています。

❖髪の加筆処理



髪を加筆したい始点となる部分を、スポイトツールでスポイトします。

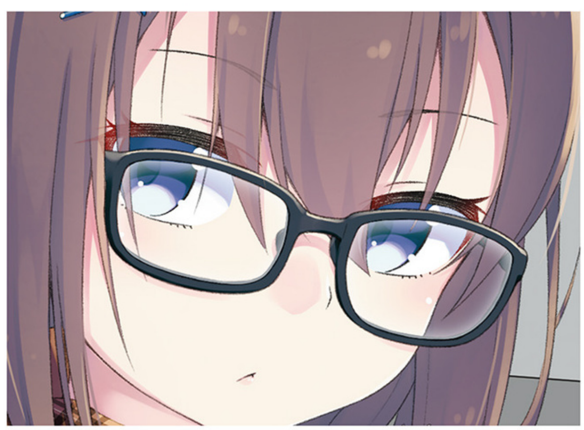


スポイトした色を使い、「マーカー」ツールで髪の毛が少し跳ねるように描き足します。白で囲んだ部分が描き足した髪です。このように少し髪にパラけた感じをだすことで情報量を増すことができます。



❖髪を加筆した場所

今回の作例で髪を加筆したのは、左の図の場所です。
赤い丸部分がスポイトした場所、そこから白で囲んでいるのが、「マーカー」ツールで加筆した髪です。ちょっとパラけた自然な感じにできていると思います。
ただし、描き足しすぎると、パラけた感じよりも、ボサボサ感が強くでてしまうので注意しましょう。



❖目の透かし処理と色トレス処理

仕上げの処理として、2章で解説した目の透かし処理と、3章で行った線画の線の色トレスも行っています。この処理を行っておくことで、雰囲気がよいキャラクターに仕上げることができます。



❖グラデーションマップを使って着色したキャラクター

5

04 背景を塗り、仕上げていく

キャラクターの塗りが終わったら、背景を塗り、仕上げていきましょう。背景もグラデーションマップを使って塗っていきます。

窓枠を塗っていく

　この章の作例では、下塗りで窓枠と窓ガラス、壁は塗っています。モノクロの下塗りから明暗を入れて、グラデーションマップで色をのせていきましょう。まずは窓枠から塗っていきます。



❶影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「塗りつぶし」ツールと「Gペン」ツールを使い、窓枠に対して影を入れていきます。色は【D.12】です。

【D.12】影
H:0 S:0% V:21%

❷縁にハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」で、不透明度65%です。「マーカー」ツールを使い、【D.02】で窓枠の縁にハイライトを入れます。

【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%



【D.05】斜め影
H:0 S:0% V:53%



❸大きな影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、斜めに大きな影を入れます。色は【D.05】です。



❹全体にハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールを使い、【D.02】で全体にハイライトを入れます。





【緑系－窓枠】

❺グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【緑系－窓枠】を適用します。

❖窓枠のレイヤー構造



✣窓ガラスを塗っていく



❶全体にハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、【D.23】で、窓ガラスに少し暗めのハイライトを入れます（あまり明るくしない）。

【D.23】ハイライト
H:0 S:0% V:75%



❷反射のハイライトを入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「なじませ筆」ツールを使い、光の反射のハイライトを入れます。色は【D.02】を使います。

【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%





【空色系－窓ガラス】

❸グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【空色系－窓ガラス】を適用します。

❖窓ガラスのレイヤー構造



壁を塗る



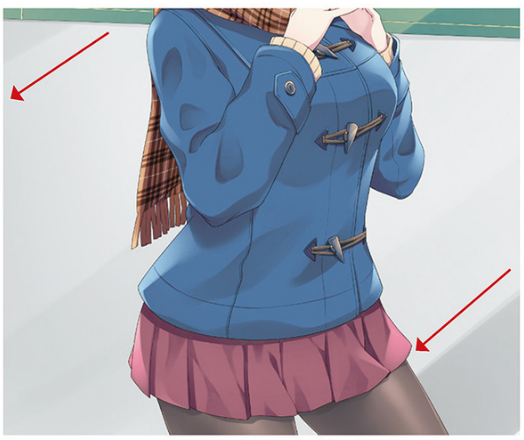


影を入れた部分を赤で視覚化しています。

❶全体に影を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールを使い、【D.24】で、全体に軽く影を入れました。

【D.24】影
H:0 S:0% V:66%



【D.05】斜め影
H:0 S:0% V:53%

❷大きな影を入れる

レイヤー合成モードは「乗算」です。「なじませ筆」ツールを使い、斜めに大きな影を窓枠と同様に入れます。色は【D.05】です。



❸グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【灰色系－壁】を適用します。



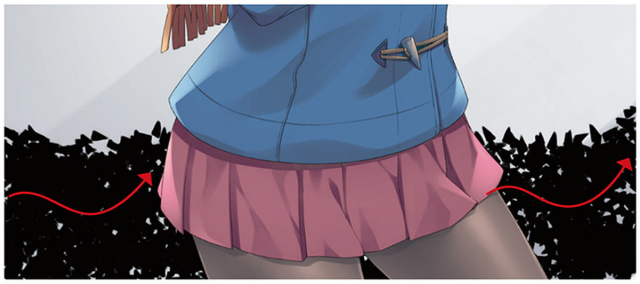
【灰色系－壁】

壁のレイヤー構造



✣植木を描いていく

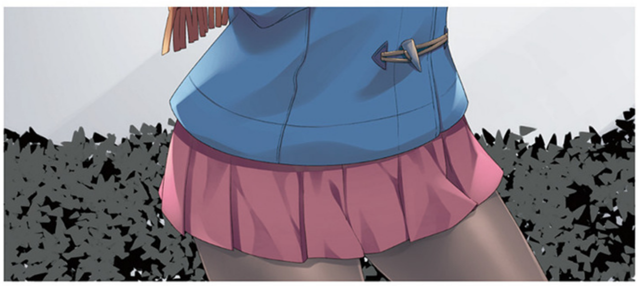
背景が窓と壁だけでは寂しいので、壁の下側に植物を入れようと思います。花壇のような感じです。まずは「植木」レイヤーフォルダーを作り、このフォルダー内に緑の植木の部分を描いていきます。



【D.13】草1
H:0 S:0% V:5%

❶茂みの下地を描く

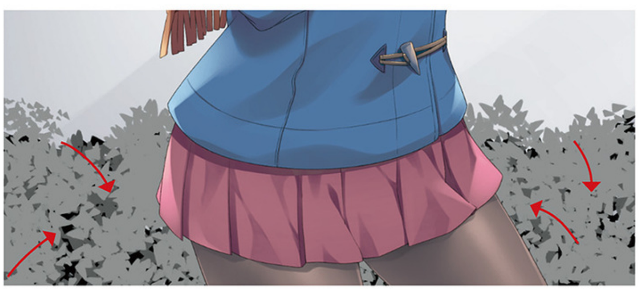
レイヤー合成モードは「通常」です。壁の下部に、「自作葉」ツールをうねるように動かし、茂みの下地を描きます。色は【D.13】です。



【D.15】草2
H:0 S:0% V:28%

❷茂みを重ねる

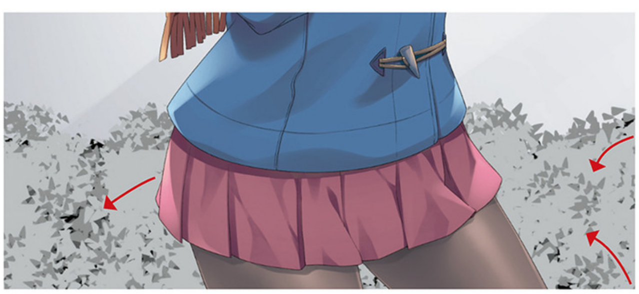
レイヤー合成モードは「通常」です。「自作葉」ツールで、少し明るめの【D.15】を、下地の茂みの上へ描いていきます。クリッピングは行いません。



【D.10】草3
H:0 S:0% V:51%

❸茂みをさらに重ねる

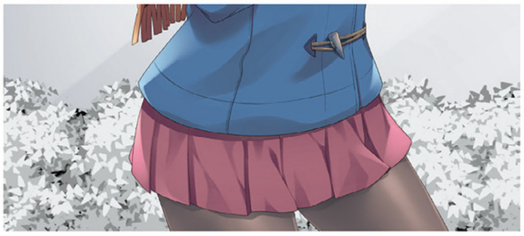
レイヤー合成モードは「通常」です。同じく「自作葉」ツールで。さらに明るめの【D.10】を上に重ねて描きます。手順❷より少し隙間が開くようにします。クリッピングは行いません。



【D.09】草4
H:0 S:0% V:70%

❹ 4段目の茂みを重ねる

レイヤー合成モードは「通常」です。「自作葉」ツールで、さらに明るい【D.09】を、4段目の茂みとして塗ります。手順❸より隙間が開くようにします。クリッピングは行いません。



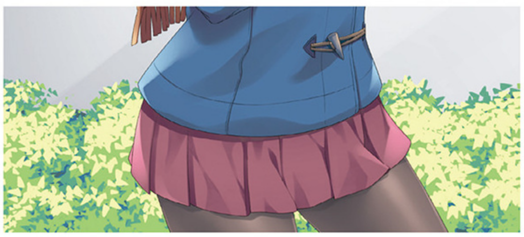


５段目の茂みを入れた、日のあたる一番明るい部分です。

【D.25】草5
H:0 S:0% V:91%

❺５段目の茂みを重ねる

レイヤー合成モードは「通常」です。「自作葉」ツールを使い、一番明るい【D.25】で、光が一番あたる部分にだけ茂みを描きます。クリッピングは行いません。





【草木】

❺グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【草木】を適用します。

❖植木のレイヤー構造



✣花を描いていく

植木が描けたら、その中に花を描いていきましょう。「花」レイヤーフォルダーを作り、その中に描いていきます。まずは下塗りとして花を描いて配置するところからです。

❖花びらの描き方



花びらは、「マーカー」ツールを使い、花びらを一つひとつ順に描いて、花の形にしていきます。ここでは色に【D.02】を使っています。

【D.02】花
H:0 S:0% V:100%



❶ランダムな場所に花を配置する

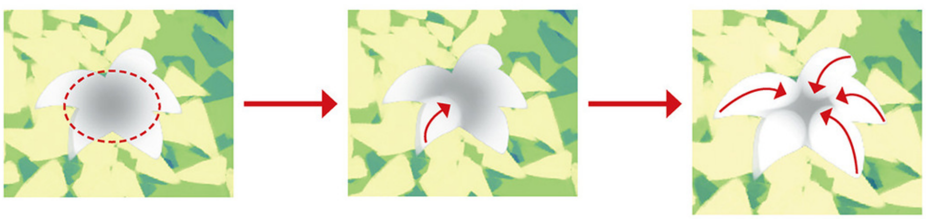
レイヤー合成モードは「通常」です。描いた花をコピーしながら、ランダムな場所に見栄えのするように配置します。これが下塗りレイヤーになります。



【D.26】描画色
H:0 S:0% V:40%

❷レイヤーをコピーして下のレイヤーの色を濃くする

今、作成した花の下塗りレイヤーをコピーし、コピーしたレイヤーを下塗りレイヤーの下に移動します。描画色で【D.26】を指定し、メニューから「編集」→「線の色を描画色に変更」を実行して色を変更します。



❸花の中心に色を入れる

レイヤー合成モードは「通常」です。「エアブラシ」ツールで、花の中心部分に【D.26】の色を図のように入れます。そして、透明色の「なじませ筆」ツールで、花びらを描いたときと反対方向へ色を抜いていき、中央に色が残るようにします。この処理を全体の花に対して行っていきます。

【D.26】花の色
H:0 S:0% V:40%



❖花のレイヤー構造





【花】

❹グラデーションマップを適用する

グラデーションマップの【花】を適用します。

✣背景の色調を調整して仕上げる

これで背景は描けましたが、このままでは背景がはっきりしすぎ、キャラクターとの調和がとれていない感じがあります。

そこで、背景の色調を調整し、キャラクターの背景として違和感のないように仕上げていきましょう。



❶背景全体にガウスぼかしをかける

背景の「花」「植木」「窓枠」「窓ガラス」「壁」「背景線画」だけを表示した状態にして、右クリック→「表示レイヤーのコピーを結合」を選択します。結合したレイヤーが作成されるので、メニューから「フィルター」→「ぼかし」→「ガウスぼかし」を選択し、設定値「20」でガウスぼかしをかけます。図は仕上げの感じをわかりやすくするために、キャラクターも表示しています。



【D.27】キラキラ
H:53 **S**:20% **V**:100%

❷背景全体にキラキラ感を入れる

レイヤー合成モードは「覆い焼き（発光）」です。「キラキラ散布」ツールを使い、【D.27】で、全体に軽く光の粒子を舞わせます。ほんのりという感じです。



❖色調補正のレイヤーの配置



❸背景の色調を整える

ガウスぼかしをかけた背景のレイヤーの上に、メニューの「レイヤー」→「新規色調補正レイヤー」にある、次の２つの色調補正のレイヤーを、レイヤー合成モード「通常」で追加しています。設定値は以下です。

- **「色相・彩度・明度」レイヤー**
  →彩度：－200%
- **「明るさ・コントラスト」レイヤー**
  →明るさ：－10%、コントラスト：＋20%

❹キャラクターにクリッピングして大きな斜めの影を入れる

キャラクターを着色した「着彩」レイヤーフォルダーの上に、レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」で、キャラクターにクリッピングしたレイヤーを作ります。
「なじませ筆」ツールを使い、背景の斜めに大きく入れた影に合わせてキャラクターにも斜めの影を入れます。ただし、キャラクターの立ち位置は壁より前になりますので、入る位置は少し下がった感じにするとよいでしょう。影の色は【D.20】です。

【D.20】斜め影
H:0 S:0% V:60%



【D.02】ハイライト
H:0 S:0% V:100%



❺斜めに大きなハイライトを入れる

斜めの影の上に、レイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」でレイヤーを作り、「なじませ筆」ツールを使い、【D.02】で、大きな斜めのハイライトを入れます。ただし、このハイライトはキャラクターにクリッピングしません。背景からキャラクターの全体に入れます。
これで、色の調整は完了です。



斜めに大きなハイライトを入れたところを赤で視覚化しています。



❖グラデーションマップで塗るキャラクターイラストの完成

Appendix

イラストの印象を変えるバリエーション

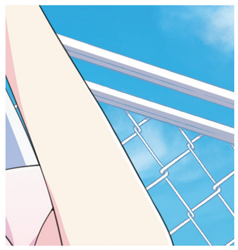
A 01 イラストにひと手間加えるテクニック

一度完成したイラストも、ひと手間を加えることによってガラッと印象を変えることができます。ここでは、印象を変えるテクニックのいくつかを紹介していきます。

✣背景をぼかしてキャラクターを目立たせる

5章の背景でも行いましたが、背景を少しぼかすことでキャラクターと背景の境界を表現することができ、よりキャラクターを目立たせることができます。

ここでは、2章のアニメ塗りの作例イラストに手を加えていきます。



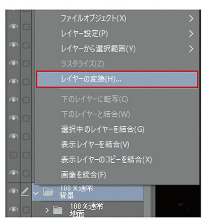
❖アニメ塗り完成時のキャラクターと背景との差異

2章のアニメ塗り完成時では、キャラクターも背景もくっきりと描画されています。背景を少しぼやっと塗ることで遠近感をつけていますが、ここからもう少しキャラクターを目立たせようと思います。

❶背景のレイヤーフォルダを結合したレイヤーを作る

2章の作例イラストの「背景」レイヤーフォルダーを選択し、右クリック→「レイヤーの変換」を選択します。「レイヤーの変換」ダイアログボックスが開いたら、わかりやすいように名前を「背景コピー」にして、「元のレイヤーを残す」にチェックを入れて「OK」をクリックします。これで、背景レイヤーのみを結合したレイヤーが、「背景」レイヤーフォルダーの上に作成されます。

❖「背景」レイヤーフォルダーの統合レイヤーを作成する





「背景」レイヤーフォルダーを右クリック→「レイヤーの変換」を選択します。「レイヤーの変換」ダイアログボックスで、名前を「背景コピー」と入力して、「元のレイヤーを残す」にチェックを入れて、「OK」ボタンをクリックします。

❖背景を結合した「背景コピー」レイヤー



「背景」レイヤーフォルダーの上に、結合した「背景コピー」レイヤーが作成されます。

❷結合した背景のレイヤーをぼかす

結合した「背景コピー」レイヤーを選択した状態で、メニューで「フィルター」→「ぼかし」→「ガウスぼかし」を実行します。「ガウスぼかし」ダイアログボックスのぼかす範囲を「15」に設定し、「OK」をクリックしてください。これで背景が軽くぼやけた状態になり、キャラクターがより目立ちます。

❖ガウスぼかしをかけて背景をぼやかせる



作成した「背景コピー」レイヤーに対して、設定値「15」でガウスぼかしをかけます。



最初と比較して背景がぼやけ、遠近感がさらにでます。



❖背景との遠近感でキャラクターがより目立つ

全体を引いて見てみると、前面のキャラクターがより目立つようになっているのがわかります。このように、キャラクターを目立たせるテクニックに、背景をぼやけさせ、遠近感をだす手法があります。

✣グロー効果を加える

今度は、イラストにグロー効果を加えてみましょう。グロー効果とは、アニメなどのエフェクトとしてお馴染みの効果で、その名の通り「Glow（発光、輝き）」を強く放っているような感じをだす効果のことです。

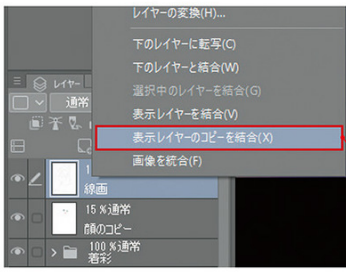
この効果を加える手法にはいくつかあるのですが、その中でもとても簡単にできる方法を紹介したいと思います。

❶イラスト全体の統合されたコピーレイヤーを作成

すべてのレイヤーの一番上にあるレイヤーを右クリック→「表示レイヤーのコピーを結合」を選択します。2章の作例イラストでは、「線画」レイヤーが一番上にあります。

すると、「線画」レイヤーの上に、表示レイヤー全体が統合された状態のレイヤーが作成されます。レイヤー名は自動的に「線画2」となります。

❖表示されているレイヤー全部の結合レイヤーを作成



一番上の「線画」レイヤーを右クリック→「表示レイヤーのコピーを結合」を選択します。



「線画」レイヤーの上に、全体を結合した「線画2」レイヤーが作成されます。

memo

表示されているレイヤー全部を結合しますが、非表示のレイヤーと下書きに設定したレイヤーは結合されないので、必要なレイヤーが表示されているか確認しておきます。
また、「表示レイヤーを結合」または「画像を統合」を選択してしまうと、もとのレイヤーも結合されて残りませんので注意してください。

❷フィルター用のレイヤーフォルダを作りフィルターを重ねる

結合した「線画2」レイヤーにガウスぼかしをかけます。メニューで「フィルター」→「ぼかし」→「ガウスぼかし」を選択して、ぼかす範囲を「20」の設定値でかけてください。

そして、レイヤーの一番上に、レイヤー合成モード「通過」で「フィルター」レイヤーフォルダーを作成します。このレイヤーフォルダーの中に、「線画2」レイヤーを3つに分けてコピーしてください。コピーしたら3つのレイヤーのレイヤー合成モードと不透明度を上から次の設定に変更します。レイヤー名も設定に合わせてわかりやすく変更しておくとよいでしょう。

- ・レイヤー合成モード「オーバーレイ」・不透明度25％
- ・レイヤー合成モード「焼き込み（リニア）」・不透明度25％
- ・レイヤー合成モード「通常」・不透明度33％



❖「フィルター」レイヤーフォルダーに３つのレイヤーに分けて入れる

フィルターのレイヤーを入れる「フィルター」レイヤーフォルダーを作成し、ガウスぼかしをかけた結合レイヤーを3つに分けてコピーします。この図は、レイヤー合成モードと不透明度を設定し、レイヤー名もわかりやすいものに変更したあとのレイヤー構造です。



❖グロー効果をかけた作例イラスト
全体を引いて見てみると、このように、キャラクター全体が少しぼやっとして、光っているような感じの雰囲気になります。

このように、完成したイラストを結合し、ガウスぼかしをかけ、フィルターのレイヤーを作るだけで、簡単にアニメ調のグロー効果をかけることができます。

✣背景などの設定を変更して雰囲気を変える

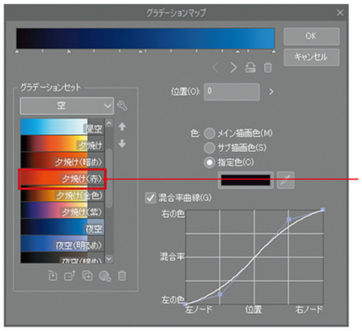
一度完成したイラストのシチュエーションを変更して、雰囲気を変化させてみます。2章の作例をブラシ塗りにしたイラストは、昼間の青空を背景にしていましたが、夜間の夜空を背景にしたイラストに変更してみます。

❶グラデーションマップで空の色を変更する

まずは全体的な雰囲気を確認するために空の色から変更します。ここでは5章で使ったグラデーションマップを使います。

「空」レイヤーフォルダー内の空の色を塗った一番上のレイヤーを選択して（作例では「グラデーション3」レイヤー）、メニューから「レイヤー」→「新規色調補正レイヤー」→「グラデーションマップ」を選択します。「グラデーションマップ」ダイアログボックスの「グラデーションセット」で「空」→「夜空」を選択して適用します。すると青空が一気に夜空に変化します。

❖グラデーションセットの「空」にある「夜空」を適用



グラデーションセット「空」にある「夜空」を適用します。

❖追加されたグラデーションマップのレイヤー

「空」レイヤーフォルダーの一番上にグラデーションマップのレイヤーを追加します。



❷地面、フェンス、街の色を変更する

続いて、背景の地面、フェンス、街の色を夜の色に塗っていきます。「地面」「フェンス」「街」のレイヤーフォルダー内の下にある下塗りや素材のレイヤーの上に、レイヤー合成モード「通常」で新規に「夜」レイヤーを作り、それぞれクリッピングして、次の色を全体に塗ります。なお、街だけは色を調整したスクリーンのレイヤーの上に「夜」レイヤーを追加しています。

・地面・フェンスの色：H：249、S：16%、V：35%
・街の色　　　　　　：H：215、S：100%、V：27%



❖雲を非表示にして色合いを確認して調整

色を変更したら、全体の色合いを確認します。このとき、全体の明るさを見るために、雲を非表示にしておくとよいでしょう。地面の色がかなり濃く感じたので、レイヤーマスクを作成して、透明色の「エアブラシツール」を使い、破線より下を目安に軽く色を抜いて調整しています。

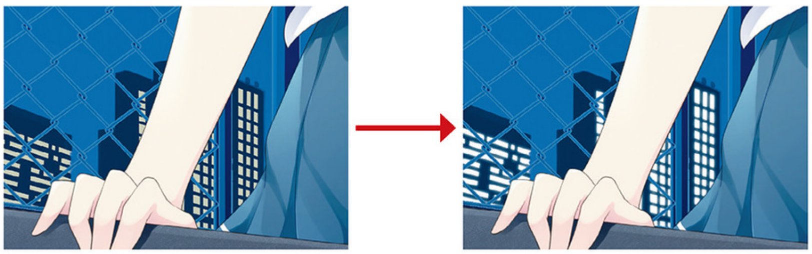
❸街の窓に明かりをともす

夜の街ですから、ビルなどの建物の窓には明かりをつけたいところです。レイヤー合成モード「通常」、不透明度75％でレイヤーを作り、街の素材に描かれている窓の部分をなぞって塗っていきます。色は以下の設定です。

・窓の明かりの色：　H：53、S：20％、V：100％

窓の部分を終えたらレイヤーをコピーして、窓のレイヤーの上にレイヤー合成モード「加算（発光）」で「窓光」レイヤーを作ります。このレイヤーに、ガウスぼかしを設定値「15」でかけると、ぼやっと窓が光った感じがでます。

❖街の建物の窓を塗り、ガウスぼかしで光った感じをだす



素材の建物の窓を「窓」レイヤーで塗り、それをコピーした「窓光」レイヤーを作ります。「窓光」レイヤーに、メニューで「フィルター」→「ぼかし」→「ガウスぼかし」を選択して、設定値「15」でガウスぼかしをかけると、ぼやっと窓の明かりの感じがでます。

❹雲の色合いを変更し、星を描く

この作例イラストでは雲は3つのレイヤーに分けて描いています。そこで、レイヤー合成モード「通常」で「雲」レイヤーフォルダーを作り、その中に3つの雲のレイヤーを入れてまとめます。

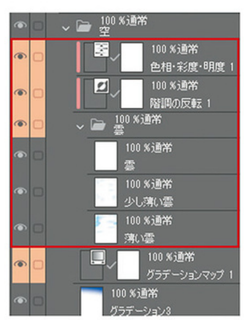
この「雲」レイヤーフォルダーを閉じた状態にして選択し、メニューから「レイヤー」→「新規色調補正レイヤー」→「階調の反転」を実行して、階調の反転を行ったレイヤーを追加します。さらにメニューで「レイヤー」→「新規色調補正レイヤー」→「色相・彩度・明度」を選択して、「色調・彩度・明度」ダイアログボックス表示し、色相「-150」、彩度「-19」、明度「15」の設定で色を調整したレイヤーを追加します。

❖「色調・彩度・明度」ダイアログボックス



「色調・彩度・明度」の色調調整では、色相「-150」、彩度「-19」、明度「15」の設定にしたレイヤーを追加します。

❖雲のレイヤーフォルダーを作成



雲のレイヤーを「雲」レイヤーフォルダーにまとめて、そのレイヤーフォルダーに対して、「階調の反転」と「色調・彩度・明度」の調整を行います。この操作をするときには、「雲」レイヤーフォルダーは閉じておきます。

❖「階調の反転」と「色調・彩度・明度」の設定で白い雲が夜の暗い雲に変化する



雲の色を変えたら、雲のレイヤーフォルダーの下にレイヤー合成モード「覆い焼き（発光）」でレイヤーを作り、少しだけ星を追加で描いておきましょう。色は窓の明かりと同じ「H：53、S：20%、V：100%」です。

❖星を描く



雲の合間から少し星が見える程度に描いています。

❺キャラクターに暗いグラデーションをかける

ここまでで背景を夜に変更できたのですが、キャラクターが昼の太陽の下をイメージしたそのままの色だと浮いてしまいます。そこで、キャラクターの「着彩」レイヤーフォルダーの上に、レイヤー合成モード「オーバーレイ」で、グラデーションを入れます。色は、地面・フェンスの夜の色として塗った「H：249、S：16%、V：35%」で、「エアブラシ」ツールを使います。



❖「着彩」レイヤーフォルダーの上にオーバーレイを入れる



❖オーバーレイを入れた領域を赤で視覚化

　これで夜のシチュエーションへの変更は完成です。昼間だったイラストが、少し手を加えるだけで夜のイラストに変更することができました。
　このようにシチュエーションを変更することで、印象がガラッと変わって面白いと思います。
　なお、応用で下のような夕焼けのシチュエーションにすることもできます。こちらはダウンロードの配布データとして用意していますので、よかったら開いて確認してみてください。



❖夜に変わった作例イラスト



❖夕焼けの背景をイメージしたイラスト例

著者紹介

乃樹坂くしお（のぎさかくしお）

フリーランスのイラストレーター。
キャラクターデザイン、衣装デザイン、原画作成など、ゲーム系やLive2D用イラスト制作を行うほか、版権ものキャラクターグッズのデザインといった幅広い領域で活動中。
「Palmie」など、イラスト講座系Webサイトでの講師実績多数。Palmieでは、プレミアム講座の講師として実際に描いているシーンなど、現在も配信しています。



Twitter▶https://twitter.com/ku_shi
Webページ▶https://ec-create.com/

■ 本書のサポートページ
URL https://isbn2.sbcr.jp/02925/

本書をお読みになりましたご感想、ご意見をお寄せください。

とことん解説！
キャラクターの「塗り」入門教室
CLIP STUDIO PAINT PROで学ぶ描画の基本テクニック

2020年 1月10日　初版第1刷発行

著　者……乃樹坂くしお
発行者……小川 淳
発行所……SBクリエイティブ株式会社
〒106-0032　東京都港区六本木2-4-5
https://www.sbcr.jp/
装　丁……新井大輔
本文デザイン……クニメディア株式会社
組　版……クニメディア株式会社
印刷・製本……株式会社シナノ

※乱丁本、落丁本はお取替えいたします。小社営業部（03-5549-1201）までご連絡ください。
※定価はカバーに記載されております。

Printed in Japan
ISBN 978-4-8156-0292-5

2020年2月1日　電子第1版発行

※この電子書籍は同名印刷物の2020年1月10日　初版第1刷発行の
　データを利用しています。
※元の印刷物と一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

本書に掲載されているコンテンツの著作権は、著作権法により保護されています。
これらについて、著作権法で認められるもの、規約等により許諾が明示されているものを除き権利者に無断で転載・複製・翻訳・販売・貸与・印刷・データ配信（Web ページへの転載など送信可能化を含む）・改ざん等する行為は、固く禁じられています。